

Nº 13
Octubre de 2014
Prohibida su venta en modo alguno
Loading
MAGAZINE INDEPENDIENTE APERIÓDICO SOBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS
NÚMERO CONMEMORATIVO POR EL
15º ANIVERSARIO
DEL NACIMIENTO DE LA REVISTA

HAZTE CON EL LIBRO "EL INICIO DE LA AVENTURA" DE

DRAGON BALL

¡Casi 200 páginas a todo color!

- Comprende desde el inicio hasta la época adulta, antes de Z
- Datos de la obra, el autor, el manga, el anime, los juegos...
- Autores: Miguel Martínez "Migeru" y Néstor Rubio "Clarens"
- Colaboran: Juan José Martínez "Calintz" y J. Luis Toro "Sachi"

¡Edición de lujo, satinado y tapa dura!



¡En exclusiva, y como colofón final, la primera review en España sobre Dragon Ball Minus!



Loading
MAGAZINE INDEPENDIENTE APERIÓDICO SOBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Loading , Octubre de 2014

Staff

Dirección General: **Sergio Herrera "Serukun"**
Redactor Jefe: **Sergio Herrera "Mr.Karate"**
Colaboradores: **Luis Retamal "Kim Kapwham"**
Jordi Dorce "Zer0sith"
José Manuel Fernández "Spidey"
José Moreno "Evil Ryu"
Nestor Rubio "Clarens"
José Ciudad "Ryagami"
Juanan Miras "Pulpo Frito"

Email de contacto: **info@nloading.com**
Twitter: **@nowloading20**
Hashtags: **#nloading #Loading13**
Facebook: **facebook.com/nowloading20**
Dirección postal: **Aptdo 65. Motril 18600 Granada**



ASÍ PASEN 15 AÑOS

15 AÑOS NO SON NADA... SALVO UNA DÉCADA Y MEDIA...

Érase que se era, ha de aquello la repera, una revista a su manera que quiso cosas cambiar.

Su intención no fue jamás la del mercado copar, pero tuvo ideas bien claras: ya está bien con el tragar.

Las viejas revistas contentan a quien no ve más allá que los juegos de su barrio y lo que halla en el bazar.

Distribuidora terrible, editorial de tercera y cero en publicidad. Hicimos cuanto pudimos, siendo gamers nada más.

No fue más que un breve lapso el que estuviese en quiosco, mas la gente aun la recuerda como un preciado tesoro.

Y tras este breve oda/tontunada que se me acaba de ocurrir vamos ya con el editorial, que hay cosillas por repasar.

¡Vaya fregado esto de hacer una ***Loading*** por el 15º aniversario! ¡Y la de vueltas que ha dado el asunto desde que a modo de “regalo” anunciase su aparición en la noche del 24 de Diciembre a modo de regalo navideño!

Hay algunas cosas que sacaréis en claro los que habéis seguido nuestro **facebook** o **Twitter** (que tampoco es que hayan gozado de una increíble actividad, todo sea dicho), y es que al principio estaba anunciado que saldríamos como proyecto de **crowdfunding**, pero no acabábamos de tenerlo claro porque el tema de imprentas hacía el proyecto bastante costoso y era meterse en un berenjenal de mil pares de narices. Por ello, y porque en el fondo íbamos a hacer este número a modo de agradecimiento hacia nuestros fans, esos chavales que en su mayoría se han convertido ya (como todos los que hacíamos la revista) en abuelos cebolleta con mil batallas *gamerianas* que contar a sus ya viciados vástagos (¡que la herencia *gamer* no caiga!)

Sigue en la siguiente página ▶



CONTENIDOS



Cubierta del mítico número 1 de Loading. Cuenta la leyenda que las grandes ventas de este primer ejemplar se debió a que la gente pensaba que el CD que acompañaba a la revista era de PSX. Otros opinamos que el culo en pompa de Tifa fue la clave.

El primer problema al que nos enfrentamos en los debates internos sobre el contenido que debía tener esta revista giraba en torno al "CD". Había quien opinaba que lo esencial en ***Loading*** fue que llevase CD, y claro, a estas alturas, con todo en internet accesible de manera pirata a solo un par de clics, que alguien me explique para qué íbamos a aumentar los costes de una revista por *crowdfunding* metiéndole un disco de material que, lejos de entrar ya en la legalidad de sus contenidos, pudiese satisfacer al público que pagase por apoyar nuestro proyecto. Esto hizo que un redactor inicial de la revista, *Amano*, abandonase el grupo del proyecto, siguiendo *Gozu* sus pasos.

Este tipo de situaciones me hicieron plantear alternativas, ya que también hubo quienes de antemano pusieron la mano para pedir las cuentas de lo que se iba a cobrar por escribir en la revista (viejos problemas generados por la ya alegremente desaparecida editorial **Ares Informática**), y en un proyecto por *crowdfunding* no puedes dar nada por sentado sin saber si tan siquiera vas a cubrir los gastos mínimos o alcanzar las metas esenciales del proyecto para que la revista salga adelante (nota: si no sabéis lo que es el *crowdfunding* hay una web muy chupi llamada **Google** donde escribes lo que sea... ¡y te devuelve accesos a webs con respuestas!). Por tanto, lo del *crowdfunding* empezó a parecer más un problema que una posibilidad.

Tras hablar con los redactores que accedieron a participar en la revista, que en principio iba a ser un número único a modo de especial aniversario, acordamos que lo mejor era lanzarlo de manera gratuita en formato *pdf*, y Santas Pascuas.

Llegado el día de distribución por la red, que estaba fechado para Octubre de este año 2014 (¡oh, lector del futuro, te saludo!), varios redactores más se fueron quedando en el tintero (sí, como nuestra vieja sección), algunos artículos morían por caducidad (se escribieron a principios de año y ya están totalmente fuera de lugar) y mil problemas fueron apareciendo para al final tener que reducir el número especial de 100 páginas que habíamos planteado hasta tener un total de 62 páginas que es de las que hoy podéis disfrutar.

Si bien es un especial aniversario, hemos querido enfocar parte de los contenidos como si se tratase de un número más, como si nunca nos hubiésemos ido y estos 14 años desde nuestro cierre hubiesen quedado atrapados en el tiempo... pero teniendo en cuenta los avances en materia de consolas y géneros de juego. ¿Os imagináis que ahora nos centrásemos en la **PSX** o la **Xbox**? ¡Lo que en su día fue una revista de actualidad ahora es directamente *retro*!

Una de mis metas iniciales cuando propuse o quise revivir ***Loading*** (que en principio se iba a llamar ***Now Loading***... pero... bah, con lo bonico que quedó ***Loading***, ¿pa qué cambiarlo?) fue invitar a participar a los miembros de la ***Loading*** original, parte de los cuales los tengo en paradero desconocido por la cantidad de años que han pasado (por poner un ejemplo que me apena, el inolvidable *Silvercat*, a quien le mando recuerdos virtuales, vive en Japón y no seguimos en contacto por diversos motivos). Aun así hemos quedado unos pocos redactores originales (tanto de los que luego nos fuimos a ***GameType*** como a ***GamesTech***), a los que se han unido *Kim Kapwham* del equipo ***Type*** y algún que otro colaborador de ***Pulpofrito***.

Casi todos los que escriben en esta revista (menos curiosamente un servidor y el que fue director de la revista **GamesTech**, *Ryagami*) han seguido manteniéndose en el candelero informativo con *blogs*, *podcasts* y demás medios sociales, así que en su mayoría son gente a la que podréis buscar y seguir por internet. Si os fijáis en la página 1 de cada artículo se incluye el *nick* de quién lo escribe junto a su contacto por ***Twitter*** o *web* (*¡a por ellos, gamestalkers!*).

Por mi parte he estado ligado a diferentes proyectos relacionados con videojuegos, comenzando por trabajar para una empresa china de juegos sociales (¡y de *poker*, por supuesto!) en la que jugué diferentes roles a largo de varios meses (primero traductor, luego en el departamento de *marketing* y al final diseñando personajes vectoriales para juegos de móvil y **facebook**). Esa fue una etapa no muy larga pero sí bastante productiva para mí en lo que acontece a conocer el mercado de los juegos sociales en cada uno de sus aspectos (ya, ya sé que a la mayoría de los *gamers* hechos y derechos los juegos sociales os producen urticaria, pero aceptad la realidad: el público masivo consume estos minijuegos de forma absurda, se dejan una pasta en ellos y se enganchan de manera espeluznante). Es un mercado muy interesante a la par que cutre.



En Octubre de 2011, con un mono terrible por hacer revistas, lancé 2 números de Social Players, un pequeño magazine con un estilo de diseño algo mejorado y temática de Juegos Sociales.

EDITORIAL

Me hubiese gustado que todos los redactores hubiesen escrito en torno a los años pasados desde el cierre de ***Loading***, o lo que supuso para ellos, o lo que ha sido de sus vidas, ya que como he dicho anteriormente la idea era celebrar los 15 años de la aparición de ***Loading***. En cierto modo he conseguido que algunos lo hagan, o que incluyan en sus artículos lo que para ellos era el *"espíritu* ***Loading****"*, y desde aquí quiero agradeceros a todos los que habéis colaborado en esta revistilla tanto el hecho de haber participado como el haber soportado mis cambios de ideas y mis idas y venidas con el proyecto, o debo ya corregir, con este número 13 de ***Loading***.

-¿Y por qué el número 13?- ***Loading*** se quedó en el 12 (sin contar los 3 monográficos especiales), y como a día de hoy casi todo el que los busca puede descargarse de internet todas las revistas ***Loading***, pues qué mejor manera de guardarla en su disco duro o pendrive que guardarla junto al resto de las revistas viejunas originales.

-¿Pero... acaso va a haber más revistas ***Loading****?-* Sinceramente, al tratarse de una revista creada, escrita y trabajada para distribuirse de manera totalmente gratuita, no van a salir más ***Loading*** de una manera ordenada o escalonada... pero tampoco descarto que haya más números que aparecerán cuando menos lo esperéis. Todo dependerá de vuestro apoyo, de los *retweets*, de compartir el enlace de descarga o el **facebook** en vuestros muros... en general, de ver que realmente queréis que sigamos ahí para vosotros.



En Julio de 2009 diseñé esta portada fake de Loading para el grupo oficial de facebook. No nos faltaron comentarios y mensajes pidiendo lugares donde comprarla, descargarla, etc.



Porque, todo sea dicho, cuál es el sentido de la existencia a día de hoy de una publicación como ***Loading***? Las revistas son ya un eco del pasado, y sí, lo sé, siguen existiendo revistas, pero no es un mercado fácil porque hay tantas *webs*, *blogs* y lugares virtuales a los que acceder de forma gratuita que el esfuerzo de realizar una revista no se ve recompensado económicamente salvo que tengas una fuerte empresa editorial detrás. Y los temas *frikis* no dan dinero, sobretodo si tu culo no está en venta para ponerle notas altas a los juegos que las compañías que pagan por poner publicidades te obligan a dejar como "juegos del mes" siendo enormes cagarros infumables.

Ya poco más me queda por añadir. No sé qué recordaréis de ***Loading*** si fuisteis de nuestros lectores originales, pero esperamos de todo corazón que hayamos sabido rescatar aquella curiosidad, aquel factor sorpresa al que siempre tratábamos de acercaros. Que notéis que, en el fondo, solo somos unos *gamers* como vosotros y que por muchos años que pasen seguimos incorruptibles y con una voluntad de hierro por ser justos y defender lo que nos gusta. Si mínimamente lo hemos conseguido, estaremos más que satisfechos.

Por cierto, como algunos se quedarán un poco locos con el tema de mi *nick*, antiguamente usaba el seudónimo *Mr.Karate*, pero mi alias personal y profesional es *Serukun* desde hace ya una buena cantidad de años. Buscadme por redes sociales y lugares oscuros...

¡Ahí queda eso!

Este pasado verano se celebraba en tierras angelinas el **Electronic Entertaiment Expo 2014**, y si una cosa me ha quedado demostrada a lo largo de todos estos años es que los directivos de las grandes compañías de videojuegos son todos unos bocazas sin remedio. Durante una entrevista a un medio cualquiera, el presidente de **Capcom Japan** (señor *Haruhiro Tsujimoto*) soltaba el bombazo así, como el que no quiere la cosa:

"STREET FIGHTER V SE ENCUENTRA EN SUS PRIMERAS FASES DE DESARROLLO".

Esto en otro tiempos y circunstancias habría sido suficiente como para que medio planeta se declarara en estado de emergencia, las calles sufriesen de revueltas urbanas por doquier y se celebrasen misas negras en acción de gracias. Una alegría sin medidas nacida de la sequía de juegos de lucha que sufrimos por parte de **Capcom** desde el inimitable ***Capcom Vs SNK 2*** y la posterior y gozosa resurrección del género a manos de ***Street Fighter IV*** apostando por la vuelta a las raíces y el juego competitivo *online*. Sin embargo el problema no se encuentra tanto en el mensaje en sí como en la frase pronunciada a continuación:

"Nos gustaría apartarnos de hacer un próximo juego en el que solamente los jugadores habilidosos ganasen, y los no habilidosos perdiesen instantáneamente. Buscamos implementar un sistema que permita a los noveles enfrentarse a los jugadores expertos concediendo ventajas a cambio de algún tipo de pago".

Me gustaría saber la opinión de *Tsujimoto-san* sobre el hecho de que me pueda subir a un ring a boxear contra él, pero por un pequeño pago pueda subirme también un rifle para cazar ciervos o un bate de béisbol con clavos... por si me confundo al ver la cornamenta de mi rival -ya sabéis, chorraditas sin importancia alguna-. Por supuesto, a los 0,5 segundos de que saltara la noticia *internet* ya estaba echando chispas. A nadie le gusta la idea de que quieran coger el núcleo jugable de su saga de videojuego preferida y pilar central del género entero... y pervertirlo convirtiéndolo en un infame *pay-to-win* chinarro de los que da náuseas sólo mencionar.





¡QUE NO, CHAVALES! ¡QUE LO HABÉIS MALINTERPRETADO!

¡PALABRITA DE BLANKA!

Afortunadamente para muchos, el productor de ***Street Fighter IV***, resucitador de la saga y gran aficionado a recibir zurras en el culete por parte de travestidos pelirrosas *Yoshinori Ono* salía al paso diciendo que entre los planes de su equipo no entra el convertir el juego en un *pay-to-win* y que todo ha sido una gran malinterpretación. Puedo dar fe que sus palabras han tranquilizado las inquietudes de la gran mayoría de la comunidad ***Street Fighter*** a nivel mundial.

Me temo que no ha sido mi caso.

No puedo mantenerme tranquilo a poco que tenga una chispa de memoria. Para empezar, *Yoshinori Ono* acaba de dejar su puesto en **Capcom Vancouver** y está a diez minutos de largarse de **Capcom**. Recordemos que *Ono* solicitó un cambio de responsabilidades después de sufrir una crisis nerviosa que lo mantuvo interno en un hospital nipón por fatiga extrema. Por eso *Yoshinori Ono* ahora es el cabeza visible del proyecto ***Deep Down*** para **PlayStation 4**... de momento, porque parece que ni la propia **Capcom** tiene muy claro cómo enfocar ese supuesto *free-to-play*. ***Super Street Fighter IV Arcade Edition***, el parche de actualización 2012 y ***UltraSFIV*** son obra de *Tomoaki Ayano*, un tipo que no destaca precisamente por llevar la contraria a sus superiores, aunque sí por su pésimo gusto a la hora de cortarse el pelo. Recordemos también que *Ono* es responsable del infame sistema de gemas en ***Street Fighter x Tekken*** que nunca disimuló su intención de ser un sacacuartos infame a cambio de ventajas en el juego *online*. Por no hablar *Ayano*, el tipo que con tal de no cambiar medio pelo a un juego del año 2008 ha sido capaz de resucitar las manipulaciones chinas de ***Street Fighter II*** "*Rainbow Edition*" en las que *Ryu* lanzaba seis *hadouken* con la sobarda al hacer un *shoryuken*. Como vemos, aquí no se trata de tirar piedras si se está libre de pecado... se trata de que el pecador ha cogido un canto rodado, ya te ha partido la crisma con él y está recogiendo la otro para el remate.

1P 112300 HI 112300 INSERT COIN

KO

RYU 50 RYU

Street Fighter II' Rainbow Edition, esa rareza de juego con el que lo flipábamos sin comprender el porqué de su existencia

En repetidas ocasiones a lo largo de esta generación he escuchado a mucha gente con criterio decir que a **Capcom** se le echan las culpas de muchas cosas que también hacen las demás compañías y a quienes no se critica nada. Lo siento, pero no puedo estar de acuerdo. Si **Activision** sodomiza a sus fans con ochenta packs de mapas para los ***Call Of Duty*** de turno cobrados a precio de oro, está mal. Si **Electronic Arts** saca juegos plagados de *bugs* y se pone a vender *DLCs* antes que a solucionar los problemas que les aquejan, está peor. Si **Ubisoft** trocea sus juegos para venderlos posteriormente y ni siquiera pueden jugarse por el salvaje *DRM* que llevan... está espantosa-mente mal. Y si la antaño "todopoderosa" y hoy "esa compañía que odia a sus fans" **Capcom** le viene en gana venderte el final de ***Ashura's Wrath*** por separado, por relegar sagas del calibre de ***Onimusha*** o ***DarkStalkers*** a la categoría de jueguecitos de cartas para móviles, cargarse ***Monster Hunter*** marginándolo en una máquina a todas luces incapaz de proporcionar una experiencia de juego adecuada, o bloquearte 12 personajes ya completados en un disco para vendértelos seis meses más tarde por un pastizal...



...pues eso quiere decir que **Capcom** tiene muchos pecados que expiar antes de que los jugadores volvamos a darle carta blanca de confianza. Este mundillo necesita a *Ryu* y *Ken*, qué duda cabe. Muchísimo más a *Chun-Li* y *Cammy*, por supuesto. Pero no a cualquier precio.

por Clarens (@Kompae)



Situémonos en plena época del despertar de los juegos poligonales, y en concreto de los de pelea. Cuando el público alucinaba con el ambiente en tres dimensiones del juego de lucha de *Yu Suzuki*, otra saga que se labraría un nombre propio en la historia de los videojuegos empezaba a gestarse. Se trataba de **Tekken**, imperecedera saga que nos acompaña hasta nuestros días y a la que no le pudimos dedicar en **Loading** el dossier que se merecía.



Con una velocidad de combate bastante alta y una dificultad acertada (donde se recompensa mucho el saber jugar para poder conseguir mejores resultados), **Tekken** se regía a diferencia de muchos otros juegos de lucha, a unos controles bastante intuitivos: cada botón respondía a un miembro para atacar. Si bien en otros juegos de toda la vida cada botón controlaba una cantidad de daño determinada (puñetazo débil, puñetazo fuerte) o unos ataques más o menos poderosos, aquí los cuatro botones controlaban cada brazo y cada pierna. Utilizando la nomenclatura arcade, el botón 1 activaría el brazo izquierdo, el botón 2 el derecho, y los botones 3 y 4 controlarían las piernas de igual forma. Lógicamente la palanca arcade controlaría el movimiento del personaje.

También cabe destacar que a diferencia de su "rival", en **Tekken** no existía la opción de caer fuera del ring, ya que los escenarios estaban diseñados de tal forma que no tuviesen límites u obstáculos, rotando para evitarlo simulando un efecto de profundidad.



Con una banda sonora mítica para algunos fans y algo sencilla y simplona para la mayoría con exceso de tonos electrónicos, muchas de sus pistas acabarían siendo remezcladas en posteriores entregas hasta la actualidad, las cuales acompañaban correctamente a sus sencillos escenarios. En ellos nos indicaban en todo momento dónde estábamos (eran localizaciones reales, como Chicago, Atenas o las Islas Fiji). Si a todo esto le sumábamos la intro y los finales con gráficos CGI (ya en versiones domésticas, puesto que las versiones arcade no tenían vídeos finales), teníamos un producto bastante decente y una alternativa muy digna frente al pionero de los juegos de lucha poligonales.

Novedades

Pero como no solo de tortas vive el fan de estos juegos, la nueva franquicia de **Namco** nos presentaba un argumento bastante original. **Heichachi Mishima**, quien ofrece una gran suma de dinero por derrotarle, organiza el **Torneo del Puño de Hierro** para reunir luchadores de todo el mundo, cada uno con sus propias motivaciones para participar. Pero con quien no cuenta es con el regreso de su hijo **Kazuya**, a quien él mismo había arrojado por un acantilado tiempo atrás por considerarlo débil...

Así era como nos presentaba el equipo creativo, con su productor **Katsuhiro Harada** a la cabeza, a su criatura bajo el sello de **Namco**. El siempre divertido productor de Osaka ha estado desde entonces tras la marca **Tekken**, e incluso aunque de diferente forma, en su "saga hermana", **Soul Edge / Blade / Calibur**.

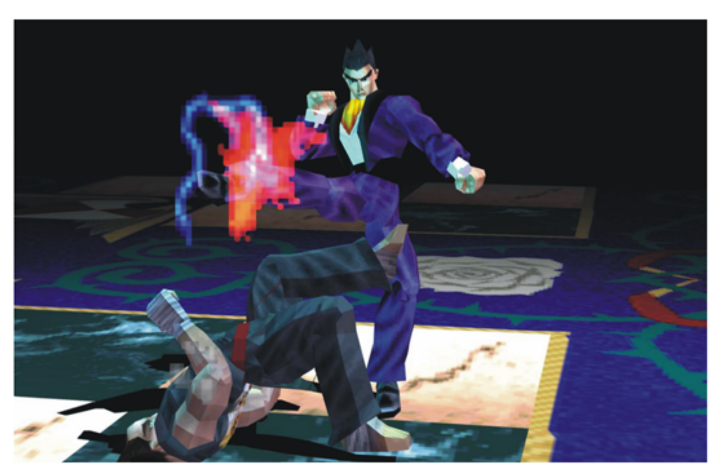
En 1995 vería la luz la secuela en los arcades japoneses. **Tekken 2** había llegado, y tras una segunda revisión del juego (llamada "*version B*") en el año 1996 finalmente salió para el formato doméstico. Con importantes mejoras, **Namco** nos presentaba un juego mucho más pulido que su predecesor, llegando a la brutal cifra para la época de 25 personajes, mejorando jugabilidad, cantidad de escenarios, banda sonora, gráficos y añadiendo multitud de extras en la versión para la mítica consola gris de **Sony**.

Tras los acontecimientos del anterior torneo, **Heihachi** fue derrotado por su hijo, quien había sobrevivido gracias a un extraño poder demoníaco. Tras esto, **Kazuya** arrojó a su padre por el mismo acantilado donde él mismo había sido despeñado, quien también acaba sobreviviendo debido a su enorme fortaleza. Pero el tiempo ha pasado, y **Kazuya** se ha hecho con el control del conglomerado de empresas **Mishima Zaibatsu** de **Heichachi**, cosa que este no puede consentir, y se presenta al segundo torneo **Tekken**, donde vuelven a reunirse luchadores de todo el mundo. Algunos son ya conocidos y otros son prometedores debutantes que añaden estilos de lucha nuevos a la palestra. Multitud de icónicos personajes aparecerán en este nuevo juego, como **Jun Kazama**, pieza clave en el argumento troncal de la saga, y curiosamente se invierten los roles de protagonista (que no héroe) y némesis de la trama, al ser ahora **Kazuya** el escalón final del torneo y **Heihachi** uno de los pujantes a la victoria.





Como podréis apreciar por estas capturas de Tekken 2, no se han tomado directamente de la versión PSX porque su definición no permitía unos polígonos tan claros. Imaginad el engorro de ponerse a enchufar una PSX a una tarjeta digitalizadora, a estas alturas... Emulator power!!





Viendo el éxito que estaba cosechando la saga con la enorme mejora que había de **Tekken** a **Tekken 2**, era inevitable que llegase otra secuela, y para muchos uno de los mejores capítulos, si no el mejor de la saga: **Tekken 3**. Montado ya en la placa *System 12* y también bajo la mano de **Namco**, el nuevo **Tekken** aparecería en los arcades japoneses en el año 1997, y no sería hasta 1998 cuando aparecería en exclusiva, como sus anteriores versiones, en **Playstation**, siendo así el último **Tekken** en aparecer en la primera consola de **Sony**, poniendo un broche de oro a la saga y cargando pilas para la siguiente generación.

En esta nueva entrega, los controles de los personajes mejoraron enormemente, dotándolos de una suavidad y un control estupendos. Se eliminaba prácticamente el movimiento de “rematar con salto” que había en los anteriores y era un poco irreal, y se implementaron nuevos personajes y el uso de *motion capture* para dotarlos de movimientos más realistas (dentro de lo que cabe en un juego de lucha), obteniendo un resultado bastante redondo. Máxime en la versión doméstica, donde además disponíamos de dos minijuegos extra (novedad en la saga), *Tekken Ball* y *Tekken Force*. Mientras que el primero era un juego de *volleyball* en el que nos pasábamos la pelota de la forma más bestia posible para marcar al contrario, el segundo era un puro *beat'em up* que se hacía indispensable jugar si queríamos desbloquear a todos los personajes.

La banda sonora mejoró enormemente, con unos temas muy pegadizos, y disponíamos además de varias intros y la posibilidad de configurarla a nuestro gusto. Un juego redondo a nivel técnico para **Playstation**.

Respecto a la trama argumental, en **Tekken 3** nos sorprendían soberanamente. El juego saltaba casi 20 años en el futuro desde los hechos de **Tekken 2**, presentándonos al inesperado hijo de **Jun Kazama** y **Kazuya Mishima**, toda una tropa de nuevos personajes o hijos/ahijados de conocidos, y a otros clásicos más envejecidos, y por supuesto al eterno **Heichachi**, mucho más mayor (rondando la octogenia casi) pero igual de terrible y despiadado. Este, al enterarse de que una extraña criatura había sido encontrada en unas ruinas de América del Sur, manda a sus tropas para encontrarla y capturarla, sin éxito. Esta criatura, denominada “Ogre”, viaja por el mundo aprendiendo de, y masacrando a todo luchador que se encuentra a su paso. El joven **Jin**, criado por su madre (**Kazuya** resultó derrotado por **Heichachi** al final del anterior torneo y para asegurarse su final lo arrojó a un volcán), se queda solo al desaparecer su madre, presuntamente asesinada por **Ogre** (de hecho en una de las intros del juego se le ve con una cabeza en la mano, pero **Namco** nunca confirmó que se tratase de **Jun**). Entonces recuerda las palabras de su madre al decirle que si alguna vez le pasaba algo a ella, buscase a su abuelo **Heihachi**. Así lo hace, y éste le cuida y le entrena (a efectos prácticos del juego es un “nuevo” **Kazuya**), pero en realidad le está utilizando como cebo para atraer a **Ogre** (como podemos observar, los lazos familiares son siempre magníficos en esta saga). Curiosamente es hasta la fecha el único juego de la franquicia en el que no aparece el supuesto prota de la saga, **Kazuya**.





TEKKEN 3 PARA LAS PORTÁTILES



Cabe destacar que coincidiendo con **Tekken 3** salió una versión mucho más limitada (a nivel de todo) para **Gameboy Advance**, llamada **Tekken Advance**, de una calidad infame; y también un juego que utilizaba un sistema muy curioso de cartas para **Wonder Swan**, **Tekken Card Challenge**, que dotaba a los personajes de un gracioso estilo *superdeformed*, pero que nunca salió de Japón.

Cubierta de la caja de Tekken Card Challenge para WonderSwan (1999)



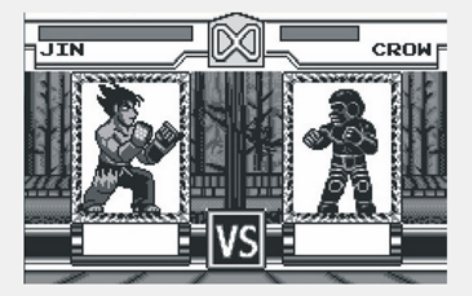
Pantallas de Tekken Advance (Gameboy Advace)

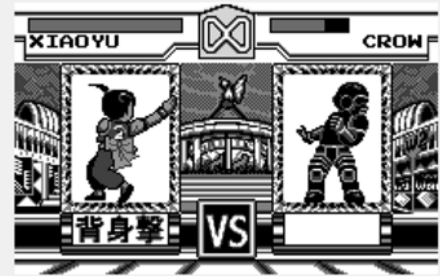


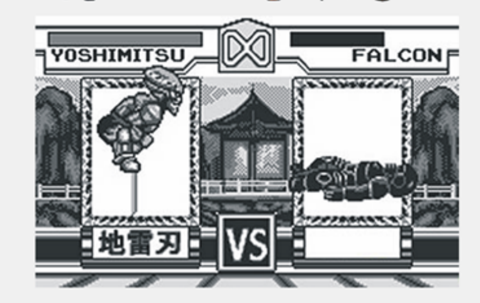




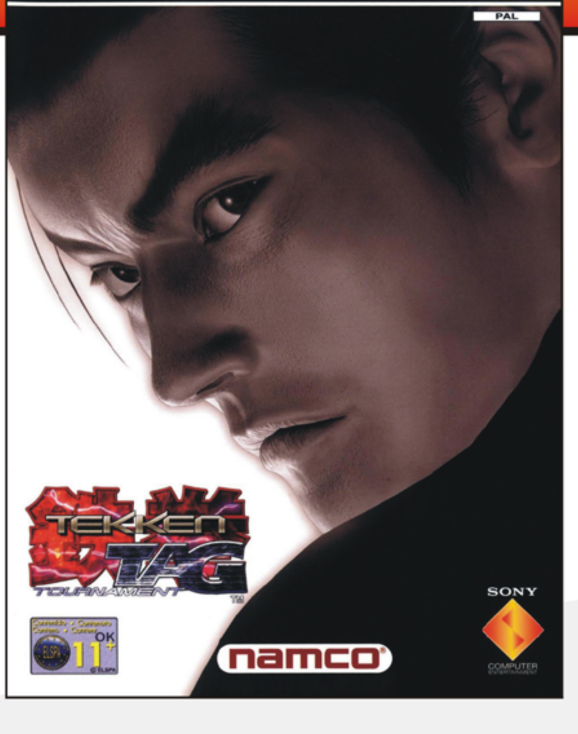
Pantallas de Tekken Card Challenge (Wonder Swan)











TAG TOURNAMENT

Con el tiempo **Sony** sacó su bestia negra, **Playstation 2**, y la saga **Tekken** daría el salto a la nueva generación con un título excelente (sobre todo si lo tenías a 60*Hz*) llamado **Tekken Tag Tournament** (en arcades en 1999 y un año más tarde para consola) donde nos presentaban un *dreammatch* en toda regla. Esto es, un juego con todos los personajes de la saga aparecidos hasta la fecha (exceptuando a **Gon**, el invitado del manga del mismo nombre que tuvimos en **Tekken 3** para **PSX**), en un sistema nuevo que encandiló a muchos, el sistema *tag*. De entre la enorme gama de personajes que teníamos disponible, debíamos escoger a dos, para formar equipo, y así llegar hasta el jefe final, femenino en este caso, llamado **Unknown** que al luchar sola, su barra de vida se bajaba mucho más lenta. Esta era una especie de **Mokujin** (personaje que en cada ronda tiene un *moveset* diferente) y que muchos, muchos años después se confirmaría que se trataba ni más ni menos que de **Jun**, la madre de **Jin**. Además de las casi infinitas posibilidades de combates (el poder cambiar de personaje en medio del *round* le daba un factor de control muy bueno), combos y emparejamientos que presentaba el juego, teníamos otro minijuego dentro del disco, el que para muchos fue el mejor de todos los aparecidos: *Tekken Bowl*, un juego de bolos en el que nuestros personajes probarían suerte en la pista para ver quién marcaba más o tiraba los bolos de la forma más bestia (que hace unos años saldría para descargar en **iPhone/iPad**).



Muchos años después este juego vendría incluido de regalo para rejugarlo en nuestras **Playstation 3** en el pack **Tekken Hybrid**. Pero eso lo contaremos más adelante...



Pero pese a que el juego no era malo, sabía a poco (utilizaba aún gráficos de **PSX**, aunque mejorados), y la gente estaba pidiendo algo acorde a la máquina que teníamos ya en nuestras casas...

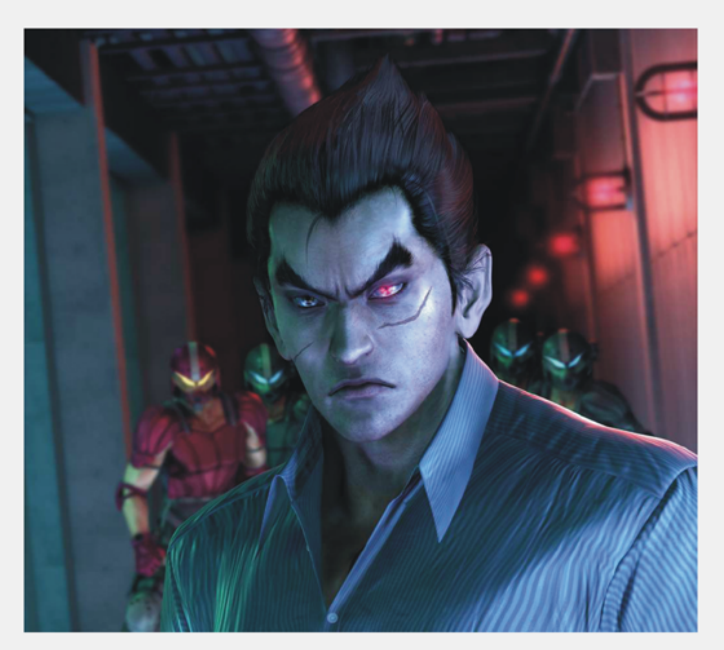
...Y apareció **Tekken 4**. El para muchos gran tropezón de la saga llegaba a nuestras consolas negras en el año 2001 con un aspecto gráfico sorprendente, pero con muchas otras faltas. Mientras que ciertamente era más técnico que los anteriores y cambiaba un poco la jugabilidad (escenarios con límites o con obstáculos y sustitución de algunos comandos de llaves por fintas) quizá le pesó demasiado la reducida plantilla de personajes (apenas una veintena con desaparición de algunos protagonistas clásicos) y el cambio de control al que ya nos tenían acostumbrados en la saga.



Historia

Tras los acontecimientos de **Tekken 3**, donde finalmente **Heihachi** volvió a **Ogre** contra algunos participantes (aunque él tampoco salió indemne), **Jin** se alzó con la victoria acabando con el monstruo, al que **Heichachi** trató de sellar de una vez por todas disparándole en la cabeza. Pero ante la atónita mirada de su abuelo, éste también tenía, al igual que **Kazuya**, el *devil gene*, una "maldición" familiar que dota a los **Mishima** (excepto a **Heichachi** por alguna extraña razón) de poderes sobrenaturales y una transformación física similar a demonios, aumentando sobremanera sus habilidades. **Jin** se transformó en *Devil* y tras derrotar también a su abuelo, se marcha del lugar volando y no se le vuelve a ver.

Conociendo el dato y queriéndole diseccionar como a un animal de laboratorio para analizar el misterio del gen demoniaco, **Heichachi** busca sin resultados a su nieto, quien parece haberse esfumado. Pero en una de sus pesquisas descubre una fotografía con al menos dos décadas de antigüedad: un cadáver medio quemado y lleno de heridas, con vestigios de alas en su espalda. Reconoce que se trata de **Kazuya**, a quien años atrás lanzó a un volcán para deshacerse de él. La **Corporación G**, una empresa de investigación genética, recuperó el cadáver para su análisis. Entonces envía a sus tropas para recuperar dichos restos, solo para ser ante los ojos del avaro organizador, aniquilados por **Kazuya**, quien está vivito y coleando y quizá más fuerte que nunca gracias a, aparentemente, haber sabido controlar su poder demoníaco. Es entonces cuando **Heihachi** organiza el cuarto torneo para atraer a todos y llevar a cabo sus planes...









Pantalla del sistema de juego "Force Mode"

TEKKEN 5 / TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

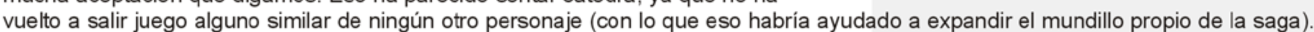
Tardaríamos bastante tiempo en volver a tener una entrega más de la saga, ya que tanto en arcades en 2004 como hasta **Playstation 2** en 2005, no aparecería el que para muchísima gente es el mejor de todos: **Tekken 5**.

Volviendo a lo que mejor se les había dado hasta la fecha, **Katsuhiro Harada** y su equipo volvían al redil y a la jugabilidad similar a las anteriores versiones de **Tekken** previas al **4**, dejando de lado obstáculos y las mecánicas que no acabaron de cuajar en la anterior entrega. Además de volver a traer al plantel a muchísimos personajes (prácticamente todos los de la saga, salvo jefes finales muertos por una u otra razón), con más de 30 jugables, nuevos estilos de lucha, y el interesantísimo (a nivel historia) minijuego *Devil Within* (una especie de *Tekken Force* protagonizado por **Jin**) hacían de este **Tekken 5** una auténtica maravilla. Además de ser el primero que permitía editar paletas de colores y hacer nuestras propias combinaciones de *items* y apariencias (con dinero adquirido en diversos modos de juego) para los personajes, en la versión doméstica teníamos en el mismo disco las versiones arcade de **Tekken, Tekken 2** y **Tekken 3**, para poder jugar siempre que quisiéramos rememorar viejos tiempos. Nuevamente un broche de lujo para cerrar una trayectoria en una consola, ya que este sería el último **Tekken** que saldría para **Playstation 2**.



Al tiempo, y ya con la **Playstation Portable** en el mercado, saldría una reversión con varios personajes nuevos llamada **Tekken 5: Dark Resurrection**, que resultaba, con su primitivo modo *online*, casi mejor que el juego de **Playstation 2** (cosa difícil). Lógicamente con algunas limitaciones, **Tekken 5DR** resultaba un auténtico reto al tener el modo *Tekken Dojo*, con el que íbamos ganando títulos y rangos a la vez que nos íbamos enfrentando por diferentes caminos marcados a rivales manejados por datos fantasma que tuviese la consola o se hubieran descargado de la red.

Por si no teníamos suficiente, también en 2005 tuvimos el primer (y único por ahora) *spin-off* de la saga, con **Nina** como protagonista. **Death by Degrees** nos presentaba un *beat'em up* protagonizado por la asesina rubia donde si bien el juego en general estaba bastante trabajado y se notaba el mimo de **Namco**, no tuvo mucha aceptación que digamos. Eso ha parecido sentar cátedra, ya que no ha vuelto a salir juego alguno similar de ningún otro personaje (con lo que eso habría ayudado a expandir el mundillo propio de la saga).



Historia

Siguiendo la trama del juego (hablamos tanto del **5** como del **5DR**) esta continuaba directamente el argumento del **4**, donde finalmente se enfrentarían **Kazuya** y **Heihachi**, aunque para sorpresa de todos éste último vuelve a ganar a **Kazuya**, quien le pregunta dónde está **Jin**. Al momento descubrimos que **Heihachi** tenía a su nieto encadenado en Honmaru, el templo que está en los territorios de su propiedad. **Kazuya**, que parece haber llegado ahí no precisamente para ganar el torneo o por preocupación paternal, intenta "arrebatar" su otra mitad demoniaca a **Jin**, el cual se transforma de nuevo y les da una paliza. Cuando parece que va a acabar con su abuelo, resuena la voz de su madre en su cabeza y evita que lo mate. Una vez más, se marcha del lugar. Pero lo que los **Mishima** no sabían es que estaban siendo observados en todo momento, y son atacados por un escuadrón de **robots Jack** programados para eliminarles. Por primera vez, **Kazuya** y **Heihachi** luchan codo con codo contra los androides, destrozando a varios, pero en un descuido **Kazuya** deja vendido a su padre, siendo este capturado, y huye del templo. Poco después los robots cumplen su cometido y se autodestruyen, haciendo explotar toda la zona y borrando a **Heihachi** del mapa. Así empezaba **Tekken 5**: *Heihachi Mishima... is dead.*



Pantallas de Tekken 5





Tekken 5 Dark Resurrection

Sin duda fue una época dorada para los fans de la saga, según se acercaba el "fin" de la mítica consola de **Sony**. De esta forma quedamos a la espera de la siguiente generación, donde disfrutaríamos de curiosos cambios en sucesivos **Tekken**.

TEKKEN 6 / TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION



Tekken 6 llegó pisando fuerte para **Playstation 3** de la mano de la ya fusionada **Namco Bandai**. En 2007 aparecería en arcades bajo la placa *Namco System 357*, pero hasta dos años después no lo tendríamos en sistemas domésticos. Sí, sistemas, puesto que este sería el primer **Tekken** en no salir solo en **Playstation**, sino también para la **Xbox 360** de **Microsoft** en 2009.

Continuando con la jugabilidad que tan bien ha ido en la saga (no se vuelven a repetir jamás los cambios que hubo en **Tekken 4**), **Tekken 6** nos presentaba una plantilla de personajes vistosa, unos escenarios muy trabajados y variados, y una banda sonora bastante aceptable. Tomando las partes buenas del **Dark Resurrection**, teníamos de base ya en el juego el modo *online* (no muy depurado, todo sea dicho, por el *lag* general que solía haber en la conexión que repercutía bastante en la jugabilidad), el modo para editar personajes (con su requerido dinero tras jugar a sus modos) y un nuevo modo al estilo *Tekken Force* donde escogeríamos un personaje e iríamos avanzando como en un *beat'em up* 3D, abandonando el obligado *scroll* lateral que tuvimos en **Tekken 3**. Como novedad teníamos un modo *rage* con el que haríamos más daño en un determinado momento del combate y, destacable para nosotros, aparecía el primer personaje español de la saga: **Miguel Caballero Rojo**. Ya éramos un poco más felices por tener un representante y con un argumento interesante. Eso sí, sus vestimentas con aire torero no dejaron indiferente a nadie (topicazo en estos temas), y posteriormente **Harada** y cía escucharon a los fans, y en los juegos siguientes parece que solventaron este cliché con bastante buena acogida (punto extra para el equipo de **Namco Bandai**, que suele escuchar a sus seguidores).

Como nota negativa cabe destacar la existencia de un personaje *bonus* que no gustó a nadie por su desmesurada dificultad y tamaño en pantalla (una suerte de robot gigantesco y bastante absurdo) y el jefe final de iguales características (**Azazel**). Ambos hacían que echase un poco para atrás pasarse el modo historia de cada personaje. Y es que estar pegando con todas tus fuerzas a algo que no tiene ni animación de daño frustra un poco. Prueba de ello es que en el *dreammatch* recopilatorio que tendríamos años más tarde estos personajes fueron omitidos por completo.









Versiones portátiles

En plena vida de la **PSP**, **Tekken 6** no podía dejar pasar la oportunidad, y llegó **Tekken 6: Bloodline Rebellion**, que era un muy digno *port* del juego, manteniendo la jugabilidad intacta, pero perdía el minijuego *beat'em up* de su versión doméstica.

También salió una versión un tanto de chiste para dispositivos móviles (en **Java**) llamada **Tekken Resolute**, que con gráficos 2D de una calidad un tanto dudosa y con solo ocho personajes y tres escenarios quizá alguien se pensaba que eso era un juego de **Tekken**. Y es que aún hoy día mucha gente no sabe ni que existe...



Pantalla de Tekken Resolute

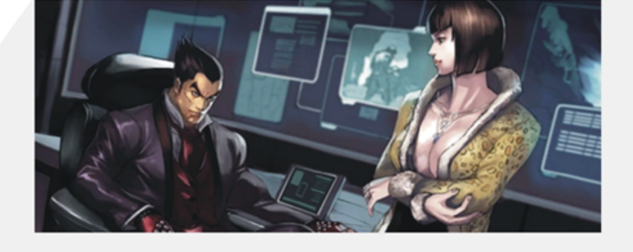
Jinpachi Mishima, pese tener pinta de tener aun más mala leche que su hijo Heihachi, fue un honorable hombre de negocios.

Historia

Argumentalmente hablando, **Tekken 6** retomaba la trama troncal, cómo no, de los **Mishima**. Tras lo acontecido en el anterior desenlace del torneo, debido a la explosión de los **Jack** Honmaru entero se vino abajo, desvelando lo que había bajo él: encadenado y preso desde hacía muchos años, el padre de **Heihachi**, es decir el abuelo de **Kazuya** y bisabuelo de **Jin**, quien fue encarcelado ahí por su hijo para robarle la empresa que todos conocemos. Una vez liberado, y creyendo que pueda ser el origen del gen demoníaco, **Jinpachi Mishima** toma el poder del **Imperio Mishima** y organiza un torneo ofreciendo todo a quien logre ganarle. **Jinpachi** no quiere otra cosa que morir, porque su poder demoníaco le devora (además de mantenerle con vida tras todos esos años encerrado) y pronto no podrá seguir controlándolo, lo cuál sería fatal para el mundo. Finalmente y tras descubrirse que **Heihachi** no había muerto en el ataque de los robots, **Jin** logra derrotar a su bisabuelo permitiéndole finalmente descansar en paz y tomando el control del **Mishima Zaibatsu**.

Es aquí cuando **Jin**, quien siempre había demostrado ser el más legal de toda la estirpe, parece hacer méritos por ser odiado por el mundo, pues con todo el poder militar que tiene a su disposición empieza a provocar guerras y conflictos por doquier, provocando una espiral de violencia sin medida. Irónicamente **Kazuya**, que se había hecho con el control de la **Corporación G** por medios poco legales, parece ser el único capaz de enfrentarse a su hijo. Pero en medio de toda esta locura, aparece un nuevo personaje en la trama y en la vida de muchos: **Lars**, quien emprendiendo una cruzada sin igual, trata de ir socavando los cimientos tanto de uno como de otro para acabar con tanta guerra y enfrentamiento. Y es que más adelante sabríamos que en realidad **Lars** es un hijo bastardo de **Heihachi**. Por lo tanto todo vuelve a quedar en familia.

Tras muchas vueltas y eventos que requerirían más espacio para ser contados, en realidad lo que **Jin** trataba de hacer con tanta violencia era despertar a una antigua criatura que se decía que podría purificar cualquier mal. De ahí que quisiera causar tanta calamidad, para poder utilizar el poder de **Azazel** para eliminar todo rastro del gen demoníaco del mundo. ¿Lo logrará? Nos tocará esperar hasta la salida de **Tekken 7** para saber el siguiente paso de la trama.



Un combate entre Gouken y Jinpachi sería altamente legendario. Mega yayos power!

TEKKEN HYBRID

No tendríamos que esperar mucho para que el universo **Tekken** se expandiese, ya que en 2011 nos llegaba la película oficial en 3DCG **Tekken: Blood Vengeance**, un estupendo film que los fans disfrutarían pese al recortado número de personajes de la saga que aparecen.



Estrenada en cines en Japón, y centrada en la investigación del *devil gene*, nos presentan a un nuevo personaje (**Shin Kamiya**) que se cruza en la vida de **Xiaoyu**, **Jin** y su problemática y diabólica familia. Aquí nos llegó directamente en un estupendo pack para **PS3** que incluía la película, el primer **Tekken Tag** en HD y una demo del siguiente juego que veremos, **Tekken Tag 2**, con unos trajes para **Kazuya** y **Jin** sacados de la película, diseñados en exclusiva para esta versión.









La ilustración para la cubierta de la película en Japón corrió a cargo del maestro de las chicas kawaii Shunya Yamashita. Este se ha encargado de ilustrar a más chicas de Tekken (y de tantísimos otros juegos y animes) de las que se han lanzado figuras muy deseadas.



Adaptación portátil

Pero tampoco se dejaron en ese año de lado las portátiles ya que para la **3DS** de **Nintendo** salió **Tekken 3D Prime Edition**, una "especie" de **Tekken 6** para la consola de doble pantalla, que cumplía bastante bien su cometido y además nos ofrecía la oportunidad de coleccionar cartas de los personajes.

Sin duda un juego con mucha mejor aceptación y acabado que aquel nefasto **Tekken Advance**.

TEKKEN TAG TOURNAMENT2

Finalmente en 2012 nos llegó **Tekken Tag Tournament 2**, un *dreammatch* de la saga que es una auténtica joya para todos los amantes de los juegos *versus*, expandiéndose no solo de **PS3** a **Xbox360**, sino también llegando a **Wii U** con algunos extras muy *nintenderos*. Con prácticamente 60 personajes jugables, multitud de escenarios y una banda sonora francamente buena y atractiva, este juego nos ofrecerá horas y horas de diversión hasta para cuatro jugadores simultáneos, ya que al ser por parejas como su predecesor, podremos jugar desde solos, con o contra un amigo, y así hasta 2 contra 2 siendo este uno de los modos más divertidos (y difíciles de coordinar). Un juego que ha logrado atraer a no-fans de la saga al terreno de **Namco Bandai**.



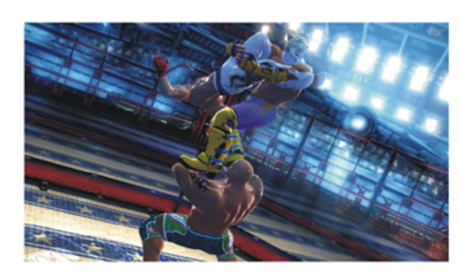
Además de contar con un sistema *online* estupendo (gracias al previo que les funcionó de maravilla con **Soulcalibur V**), teníamos también los típicos modos entrenamiento, *arcade*, etc; y un nuevo modo de personalización de personajes, pudiendo tener multitud de trajes para cada uno. En un principio asustaron con la posibilidad de que hubiese contenido extra de pago como estaban ya tomándose por norma en otras compañías, pero pronto desde **Namco Bandai** desmintieron que fuese así. Todo el contenido que fuese necesario para el juego sería gratuito, y así fue (salvo las bandas sonoras extra de anteriores **Tekken**, que eso sí se lanzó de pago, pero no necesario para el disfrute del juego). Como curiosidad podíamos configurar la música de todo el juego, así como las presentaciones e ilustraciones de los personajes, y en el modo *online* si eras "muy guarro" jugando, te aparecía en tu perfil un icono de un pollito, que avisaba al rival de tus terribles o repetitivas artes. Y es que como ya se sabe de esta saga y ya nos dejó claro **David Castaño**, *product manager* de **Namco Bandai España** en su momento, "*Tekken es fácil de jugar, pero difícil de dominar*".

También podíamos registrar nuestros resultados y estadísticas en la **World Tekken Federation** (con el infortunio de tener la siglas WTF), la web oficial de **Tekken Tag 2** donde podíamos registrarnos y ver datos de otros jugadores. Era muy completa y curiosa, pero al tiempo empezó a fallar (no registraba los cambios del equipo, por ejemplo) y a dejarse un poco de lado hasta que finalmente se cerró.

Ciertamente todo el conjunto fue una maravilla para los que gustamos de tener un juego hecho a medida. Como curiosidad añadida, pese a ser un juego de historia no-canónica (porque varios personajes en la trama principal están o muertos o desaparecidos) algunos cuentan con vídeos finales que sí que son canónicos, como por ejemplo **Steve** o **Leo**. La mayoría son de tono humorístico como suele ser la firma de la saga o completamente absurdos sin sentido (no deja de ser un *dreammatch*). Un auténtico regalazo con cientos de guiños y coñas. Imprescindible.







El "Iron Fist" al estilo de Nintendo







CROSSOVERS

Y ya si de experimentos hablamos, podemos mentar perfectamente el juego que, citando a **Capcom** brevemente en un artículo totalmente de **Namco Bandai**, pueda tener cabida puesto que es el primer *crossover* oficial de la saga. No se trata de otro que del polémico **Street Fighter X Tekken**, editado en 2012 para **PS3, Xbox360, PSVita** y **PC**. Y que si bien prometía ser un juego épico, las malas artes con sus *DLC* bloqueados, la jugabilidad no muy acertada, el terrible sistema de gemas que modifican parámetros y la enorme cantidad de *bugs* de programación, han hecho que este juego no haya levantado cabeza casi desde su salida, pese a que muchos lo esperábamos con grandes ganas y, al menos para el que escribe este artículo, haya sido una de las mayores decepciones de un *versus* en años. Aún sigue en desarrollo la supuesta contrapartida por parte de **Namco Bandai**, pero no ha vuelto a saberse absolutamente nada del hipotético **Tekken X Street Fighter**, excepto por algunos *concept arts* y la confirmación de que saldrían **Jin** y **Ryu**. Fin, ni más ni menos por ahora. ¿Lo veremos en **PS4**, **Xbox One** o **Wii U**?





TEKKEN, UNIVERSO EXPANDIDO

Aunque muchos esperamos la continuación oficial de la trama con **Tekken 7**, nos vimos hace poco obligados a esperar un poco más, ya que este pasado año 2013 nos llegaba, de formato *free to play* pero con microtransacciones **Tekken Revolution**, un juego de descarga directa gratuito a través de **Playstation Network**, con nuevas mecánicas de juego, con niveles configurables de ataque, salud y vigor, y un sinfín de novedades para esta saga que este año cumplirá, si mi coco no me falla, **20 añazos**.

Y es que en estas dos décadas **Tekken** no solo ha parido videojuegos (o cameos de sus personajes en otros juegos), sino que hay que sumarle varios cómics, *mangas*, dos *OVAs* de anime bastante correctos, novelas, juegos de cartas y una película de actores reales (que si bien se salta un poco a la torera el argumento original del juego, es cierto que es bastante mejor que otras adaptaciones de juegos de lucha).

Así pues, todo parece indicar que pese a los altibajos que pueda haber tenido la saga seguiremos teniendo a los **Mishima** de arriba para abajo bastante más tiempo, y ahora con la recién llegada nueva generación de consolas... ¡quién sabe lo que nos encontraremos de manos de **Harada** y compañía!

No pain, no gain!



Tekken Revolution, ese giro de tuerca para estrujarnos los bolsillos que se veía venir...



En la película de imagen real se inventaban media trama, pero al menos daban el pego.



Clarens posando junto a Harada. Son como los Blues Brothers pero que dan ganas de correrlos a collejas.



Manga de Keiichi Suzuki editado en el 2000 por Gotta Comics (2 volúmenes)



Escena de Tekken ~ The Animation, del año 1998, editado en España por Selecta Visión.

ACTUALIZACIÓN DE ÚLTIMA HORA CON LA INFORMACIÓN DESVELADA HASTA EL MOMENTO RESPECTO A TEKKEN 7

Cuando aún andábamos esperando quizá algún DLC o algún contenido extra **para Tekken Tag 2**, o mismamente gastando nuestro tiempo (o incluso dinero en microtrasacciones) con **Tekken Revolution** *online*, **Harada** y su equipo nos mostraron su nueva criatura en desarrollo: **Tekken 7**. Por ahora sólo accesible para su testeo en sesiones arcade privadas (han anunciado su salida oficial para febrero de 2015 en arcade) y orientado para la próxima generación de consolas (en concreto por ahora para **PS4** y sorprendentemente anunciado para **PC**), en **Tekken 7** avanzaremos de nuevo en la trama, ya que este sí será un juego canónico, y de los de peso. De peso porque se presenta como el colofón de la saga de los **Mishima**, trayendo al ruedo nada más y nada menos que al miembro de la familia que faltaba: la madre de **Kazuya**, y por lo tanto esposa de **Heihachi**, **Kazumi**.



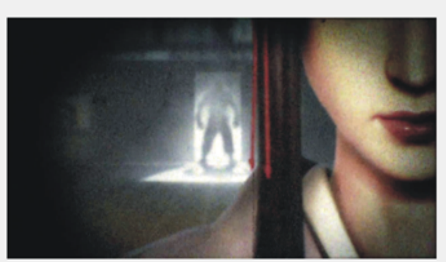
INTRO

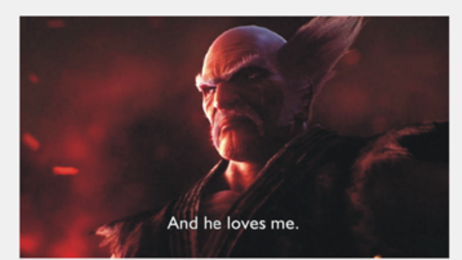
Ya vimos en la increíble *intro* el (una vez más) épico enfrentamiento entre padre e hijo, y nos deja atisbar algo que puede que nos deje sorprendidos: **Kazumi** también poseía el**gen demoniaco** que tiene toda la estirpe excepto **Heihachi**, e incluso sorprendentemente, junto con su recuerdo, vemos algo histórico en la saga: el brutal e impasivo patriarca del **Imperio Mishima** llorando por cierto recuerdo…

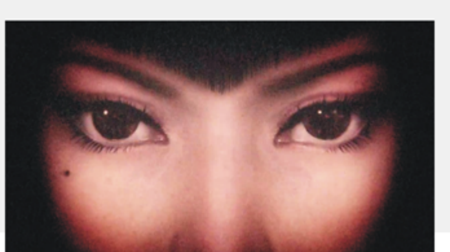
¿Veremos en acción a la madre de **Kazuya** (y abuela de **Jin**) en acción (sabemos que sí, ya hay diseños, pero era retórico)? Recordemos que los "afectados" por este gen además de tener poderes más allá de fuerzas humanas y una transformación física, ven alargado, y mucho, su ciclo vital (recordemos a **Jinpachi**); y en este caso no sería de extrañar ver a la mujer no precisamente con un aspecto de abuelita (debería superar los 70 años de edad tranquilamente).



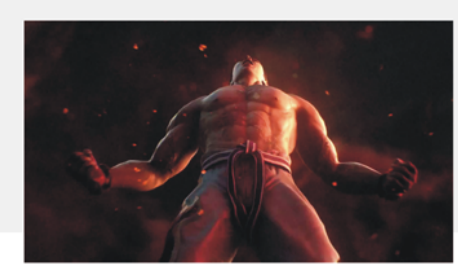


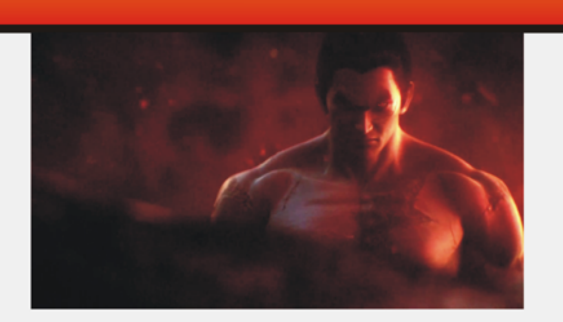












Así que esta es la trama que vamos a tener para **Tekken 7**, ¿qué ocurrirá? ¿Será **Heihachi** en realidad alguien incomprendido que ha tratado de erradicar el mal de su propia sangre durante todo este tiempo por alguna razón que no hemos sabido, o veremos alguna otra novedad que nos sorprenda?

Sea como sea, este nuevo capítulo, por ahora lo poco que hemos podido ver está gustando bastante. Los gráficos, aunque no pulidos aún, presentan todavía diseños del anterior juego, como las ilustraciones en CG y otros elementos. Los modelados en 3D no tienen mucho detallado, pero no nos preocupemos, **Bandai Namco** trabaja eso como los que más, y de las primeras muestras de desarrollo hasta el resultado final muchas veces va un mundo de diferencia; así que al menos a mí eso no me preocupa ni emitiré juicios aún.

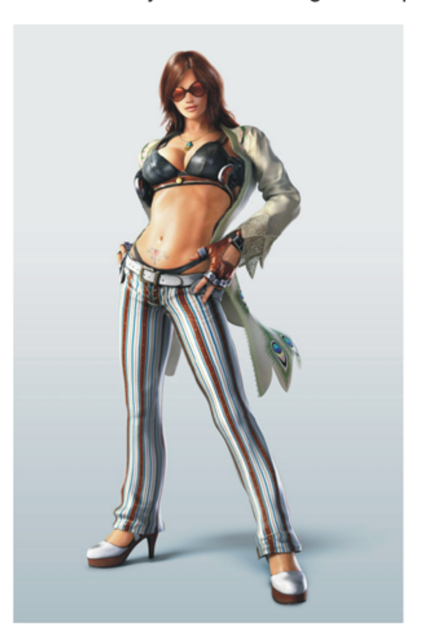


Nuevos personajes

Como novedades, ya se han confirmado muchos personajes, y otros que seguramente no veremos de nuevo desde el *dreammatch* de **Tekken Tag 2** porque sería absurdo "devolverlos a la vida" de nuevo, ya sea por argumento o por lógica si queremos un juego serio de nuevo.

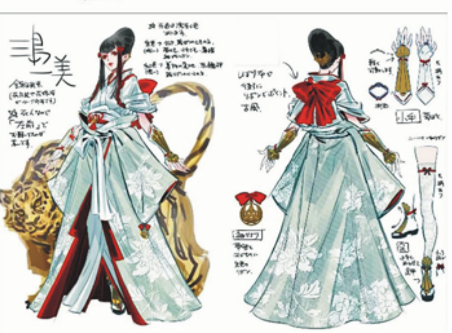
De entrada ya tenemos dos personajes nuevos. El primero es **Katarina** (o Catalina, según versiones), una especie de agente secreta de origen latinoamericano que practica **Savate** y que parece querer rivalizar con **Christie**, al menos en cuanto a diseño provocador y de *hot girl*. Se ha comentado que este personaje estará orientado para jugadores novatos que se incorporen a la saga o que no quieran complicarse mucho (hablamos de combos sencillos de realizar y cosas similares).

Otro nuevo en la saga es **Claudio**, que aunque no se ha confirmado aún tiene toda la pinta de ser italiano, y viste de una forma bastante elegante, aunque intriga un poco por el aspecto extraño de uno de sus brazos, el cual lleva encadenado y no pinta demasiado bien ¿otro secretillo genético para la saga? Quienes lo han podido testear comentan que es un poco esperpéntico en sus movimientos y recuerda en algunos aspectos a otros tantos personajes de manga y anime. Veremos.











En cuanto a la jugabilidad, mantendrá la de siempre pero con novedades, como el movimiento *Rage Art*, una especie de *super* nuevo, donde habrá una secuencia especial para cada animación, al estilo que ya pasaba en **Soulcalibur V**, y dependerá de que nuestra barra de vida parpadee cuando esté bastante baja. Por lo visto no desentona nada y algunos son muy vistosos, como el de **Kazuya**.

Seguiremos atentos a esta nueva entrega, que vuelve al **1 vs 1** de toda la vida, dejando las parejas para los capítulos especiales, y seguramente habiendo aprendido de errores pasados, como **Tekken 4** y otros tantos ajustes en otros que quizá no gustaron mucho. Tendremos también el consabido modo *online* y personalización de nuestros personajes con indumentarias y otras tantas cosas que da mareos imaginar ya, viendo todo lo que son capaces de hacer a día de hoy con la tecnología por ejemplo de **Playstation 4** y las nuevas generaciones a su alcance.



He creído oportuno incluir en esta ***Loading*** un mini dossier adicional sobre varios juegos que se suponen inconexos, de los cuales me centraré especialmente en dos debido a su relación directa con el *dossier* de ***Tekken*** que precede a estas páginas. Además, para haceros retroceder un poco hasta el espíritu original de nuestra revista os iré mostrando el material de coleccionismo al que se podía (y en su mayoría aun se puede) acceder mediante el mercado de importación.

INTRODUCCIÓN (I)

¿A qué estoy llamando Cross Saga?

Aunque es muy probable que casi todos estéis al tanto de lo que significa la preposición *X* en el juego ***Street Fighter X Capcom*** (que no reseñaré aquí por haber sido comentado en el *dossier* previo), como habrá otros que ni se lo hayan planteado, tengo que aclarar que *X* se lee "*cross*", por lo que su significado es "*cruzado*". De ese modo, ***Street Fighter X Tekken*** sería un juego en el que por su título se nos indica que el mundo de ***Street Fighter*** se cruza con el de ***Tekken***.

Lo más habitual por estos lares es que en lugar de usar el término "*X*" usemos el clásico "*Vs*", pero en Japón es tan común como otros términos ya bien conocidos por los *gamers* entre los que se encuentran *dash* (que aparece bajo el apóstrofe ' y significa "*potenciado*") o *EX* (*alternativo*). Una vez "despejada la *X*" del título de este artículo ya sólo me queda definir "*Saga*".

No puedo encontrar un modo mejor de unificar unos títulos que pese a contar con diferencias notorias entre sus nombres siguen una historia correlativa o conectada por diversos motivos. Los dos juegos más importantes de esta "recopilación" serían ***Namco X Capcom*** y ***Project X Zone***, pero pese a ser los más conocidos existen otras tres entregas relacionadas a las que dedicaré su espacio correspondiente de forma que quienes estéis interesados en la temática podáis expandir vuestras horas de entretenimiento tras echarle el guante a los mismos (y además con una cantidad de horas bastante ingente). Vamos allá...

Project X Zone プロジェクト クロスゾーン



Super Robot Taisen INTRODUCCIÓN (II)

El origen de todo







La popular (y extremadamente multitudinaria en entregas) saga ***Super Robot Taisen*** es precursora y en muchos aspectos partícipe de esta "*Cross Saga*", como podréis comprobar más adelante. ¿Por qué precursora? Porque sus diversos sistemas han servido la base (y mucho) de los distintos juegos principales de este artículo, los cuales a su vez inciden sobre el resto.

Para los ajenos a ***SRT*** (o ***SRW***, de ***Super Robot Wars*** -viene a ser lo mismo-), los ***SRT*** son juegos de estrategia por turnos en los que controlamos una alianza de robots que defienden la Tierra de hordas de "roboticos malos". Originalmente nos encontramos con sagas famosas de *mechas* de *anime/manga* tipo ***Gundam***, ***Mazinger-Z***, ***Evangelion***, ***Getter Robot***... divididos en dos clases de robots: los *Super Robots* y los *Real Robots*. Los *Super Robots* son aquellos que en la realidad jamás podrían inventarse porque es ilógico su funcionamiento (¿con una simple palanca o un volante de moto controlas todo el movimiento de articulaciones de un gigante mecánico? pues eso); mientras que los *Real Robots* son aquellos que parten de una base de naves y aviones militares que en un futuro podrían llegar a realizarse/controlarse (***Gundam***, ***Patlabor*** -ya casi real-, etc).

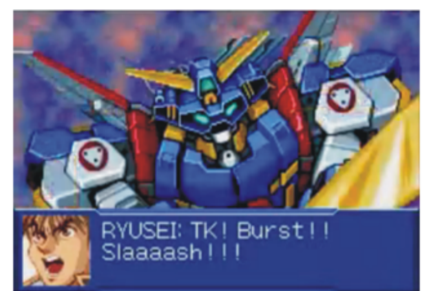
Pero además de los *Super Robots* y *Real Robots* populares, en cada entrega de la saga ***SRT*** aparecen protagonistas creados por **Banpresto** (la empresa subsidiaria de **BanDai Namco** que inventó y desarrolló la saga). Estos personajes y sus robots son directamente propiedad y licencia de **BanDai Namco**, y tras tantiiiisimas entregas en todas las videoconsolas imaginables finalmente verían la luz varios títulos denominados ***Super Robot Taisen OG*** (***Original Generation***), que reuniría únicamente a los protagonistas de **Banpresto**, evitando por un lado tener que pagar para dichas entregas una ingente cantidad de *copyrights*, y por otro lado creando un mundo propio al que sacarle partido.

Con ***SRT Original Generation***, además de los juegos, podemos disfrutar de la serie de *anime*, ***SRW Original Generation: Divine Wars***, que tiene como máximo responsable a *Masami Ohbari*, diseñador de personajes y director de animación de los *animes* de ***Garou Densetsu*** (***Fatal Fury***) y de ***Chojin Gakuen Gokaiza*** (***Voltage Fighter Gowcaizer***); y una segunda serie llamada ***SRWOG: The Inspector***.

La saga ***SRT*** tiene la característica de estar en japonés y contar con montones de menús y opciones que cuesta comprender bien sin echarle una buena cantidad de horas de juego. Lo bueno es que los 2 juegos que salieron de la saga ***OG*** vieron la luz en el mercado occidental (de la mano de **Taito**), así pues echarles el guante y aprender a manejarlos es una fantástica manera de acceder posteriormente al resto de títulos ***SRT*** con todo tipo de robots famosos (la razón de que las entregas donde aparecen *Mazinger-Z*, *Gundam*, etc, no vean la luz fuera de Japón es el alto coste en licencias que deberían pagar para un título del que claramente no se venderían tantas unidades en occidente como en el mercado nipón).



Dejo aquí la reseña de los ***SRT***s para pasar a cada una de las partes de esta "*Cross Saga*" siguiendo el orden de historia y salida al mercado.





NAMCO X CAPCOM

Mix the game, max the fun!

El primer juego que realmente da pie a este reportaje es ***Namco X Capcom***. Auténtica maravilla en su época, este título de **Namco** fue lanzado exclusivamente para **Playstation 2** en Japón en Mayo del año 2005, desarrollado por **Monolith Soft** y combinando (obviamente) personajes extraídos de sagas emblemáticas de las dos grandes compañías que suscriben el nombre del juego.

Ya sólo por la premisa de tener en un mismo juego a personajes de ***Street Fighter Zero***, ***Vampire Hunter***, ***Captain Commando***, ***Tekken***, ***Megaman***, ***Klonoa***... nos impulsa a comprarlo pese a su limitación de estar única y absolutamente en japonés. De hecho, ese *espíritu gamer* que reside en nuestro interior será el que, de ser ajenos al *nihon-go*, nos dé el coraje y la constancia necesarios para aprendernos el significado de todos los menús y el control de un juego estratégico por turnos (tal y como hicimos los más viejunos en los gloriosos tiempos de los juegos de *8* y *16bits* que jamás cruzaban la frontera nipona). Al final, si nos ponemos, sacamos lo que es cada cosa con tal de viciarnos y acabarnos el juego.



Historia:

La historia es básicamente una chorrada, y aunque las (a veces eternas) conversaciones entre personajes de los diferentes universos tienen sus gags y simpáticas puyas, la verdad es que o disponemos de mucho tiempo para leerlo todo (además de necesitar saber japonés, claro), o vamos a saltar los interludios de historia, que a fin de cuentas al final siempre es lo mismo: alguien muy chungo ha abierto unos portales dimensionales que reúnen a gente de varias épocas y universos, y en vez de traerse únicamente a los malos para conquistar el universo la han cagado y han hecho que los buenos se vengan también por error. Esta es la premisa de toooooooodo ***SRT*** y de los juegos que aparecen en este artículo. ¿Complicaciones? cero patatero.



Namco x Capcom © 2005 Namco

Los protagonistas de este juego son *Reiji Arisu* (un chico con dos espadas -cada una ligada al uso de un elemento- y una pistola, quien trabaja para la misma empresa -*Shinra*- por la que su difunto padre perdió la vida) y su compañera china *Xiaomu* (una chica zorro de "tan sólo" 765 años a la que se conoce como el "*zorro místico*"). La antagonista principal se llama *Saya* (una voluptuosa mujer zorro que trabaja para la organización de los malos malísimos -*Ouma*-). A lo largo del modo historia conoceremos algunos otros personajes de la trama *Shinra* x *Ouma*.



Xiaomu (arriba), Reiji Arisu y Saya







Sistema:

Namco X Capcom es un juego táctico por turnos, con un ritmo de movimientos/asaltos similar al de ***SRT***. La principal diferencia es que mientras en ***SRT*** seleccionamos con qué robot atacamos y qué ataque hacemos (el cuál va gastando la energía de ataque del *mecha*), ***Namco X Capcom*** presenta un novedoso sistema de ataques seleccionables con la cruceta de la **PS2** y el botón de círculo (por poner un ejemplo práctico: si pulsamos arriba y círculo, el personaje en cuestión hará una serie de golpes y patadas que acaban en un ataque de elevación o *uppercut*, mientras que si pulsamos abajo y al circulo la tanda de golpes será diferente y acabará por ejemplo en un ataque de tipo proyectil). Además, debemos hacer varios movimientos durante un mismo asalto, pudiendo hacer arriba + círculo 3 o 4 veces (depende del nivel en el que se esté), o bien arriba + circulo, circulo, abajo + circulo… y así hasta completar nuestra tanda de posibilidades de ataque. Si hacemos una ristra de combinaciones de golpes diferentes y logramos que el rival no toque el suelo hasta que se acabe nuestro asalto conseguiremos puntuaciones extra que elevarán más rápidamente el nivel de los personajes. También podremos pulsar el botón de triángulo cuando la barra de especiales esté recargada y acabar la somanta de palos en un *desperate attack* precioso que nos elevará notoriamente la emoción como jugadores.

En total deberemos afrontar 45 fases que al desarrollarse mediante sistema táctico podremos ir resolviendo de diferente manera cada vez que juguemos. Y es que le podremos dar varias vueltas al juego, y las mejoras de los personajes que hayamos conseguido (que no su nivel) se irán guardando/acumulando de una vez para otra.

Un punto muy interesante en este juego es el hecho de colocar/alinear ciertos personajes cuando el modo historia y los personajes ya están avanzados, puesto que podremos acceder a ciertos ataques especiales secretos como el doble *Shin·ShoRyuKen* de *Ryu Hoshi* y *Hideo Shimazu* (el profesor de ***Rival Schools***) que acaba siendo rematado con un *ShinRyuKen* de *Ken Masters*. Muy espectacular.

Animación:

Gran *opening* de *anime* el que nos ofrece este título, con una sucesión de personajes entremezclados que difícilmente podremos olvidar al son del tema principal, ***"Subarashiki Shin Sekai"*** (*Maravilloso Nuevo Mundo*).







Se echa en falta que los ataques especiales no se entremezclen con pequeñas microanimaciones como las que sí encontraremos en posteriormente. Básicamente la evolución de espectacularidad sigue el mismo patrón que la saga ***Super Robot Taisen***.



Conclusión:

Este es un juego que pese a estar a punto de cumplir sus 10 añazos no debería faltar en vuestra colección, siempre y cuando seáis fans de los juegos que aparecen (sobretodo de ***Street Fighter*** y ***Tekken***). Sí que se notan los años si lo comparamos con otras entregas posteriores... pero de poder echarle el guante, no os lo penséis dos veces porque no os arrepentiréis.

Merchandising:





Guías de juego.
Arriba la de Famitsu (recomendada), abajo la de Capcom.

Namco x Capcom Original Sountrack: Un doble CD que incluye en total 20 pistas con todos los remixes de los temas más populares de **Capcom** y **Namco**, así como el *opening* en versión original y en piano. Muy recomendable.
Editado el 31 de agosto de 2005.

Namco x Capcom Official Guidebook: Editada por **enterbrain** (la compañía que publica la popular revista **Famitsu**), se trata de una guía con 352 páginas en la que se incluyen todos los mapas, las ilustraciones de los personajes, sus ataques... vamos, un tomo que se os hará imprescindible cuando probéis el juego. Aunque a decir verdad, como fan de los juegos de lucha debo decir que ya solo por las ilustraciones y las capturas de ataques merece (y mucho) la pena.

Namco x Capcom Official Navigation Guide & Illustration Book: Otra guía alternativa, esta vez de 191 páginas, editada por **Capcom**. Tal y como su propio nombre indica, contiene esencialmente las estrategias para acabarse cada pantalla de juego y las ilustraciones de todos los personajes. También se incluyen los iconos y sprites de los personajes en el juego. Si conseguís la otra guía, esta es innecesaria.

Namco x Capcom Comic Anthology: Destaco este tomo *manga* de 14 historias porque tampoco hay mucho más a lo que echarle el guante. Editado por **DNA Media Comics**, incluye *mangas*, tiras cómicas y unas ilustraciones a todo color bastante llamativas. Es de esas cosas que gusta tener en una colección nipona que se precie.







Colecciones *gachapon* (figuritas de máquinas expendedoras): Se lanzaron 2 sets diferentes. El primero fue producido y distribuido directamente por **BanDai** (que como imaginaréis, por sus licencias de *anime* cuenta con una larga andadura en lo que respecta a este tipo de merchandising), y el segundo set (el que está bajo este texto) lanzado la compañía **Yujin**.





WTF? ¿Namco x Capcom en inglés?

Pese a la gran faena que se nos hizo al no lanzar este interesantísimo juego fuera de Japón, existe una versión parcheada con la que podréis jugarlo en inglés. ¡Obviamente no lo busquéis en tiendas porque no tiene nada de oficial! Trae todas las conversaciones traducidas y prácticamente todos los menús (alguno se les escapó, pero son detalles totalmente irrelevantes). Como coleccionistas es un juego que a mi entender hay que tener original, pero si tenéis una **PS2** preparada para jugar con "copias de seguridad" -ejem-, que será lo más probable porque de otro modo tampoco podréis poner juegos de importación, descargaros la *iso* parcheada, que no es nada difícil de encontrar, y guardadla dentro de la misma caja del juego.





Como podéis comprobar, se han tomado muchas molestias para parchear un juego que la propia Namco dejó pasar de largo pese a que podría haber obtenido mejores ventas que otros muchos títulos como los ya citados Super Robot Taisen OG 1 y 2. De hecho que se haya publicado con posterioridad la secuela, Project X Zone, da que pensar que quizás por aquel entonces Namco no veía tan claro el mercado occidental.





Fangame Namco x Capcom:

Existe un juego para **PC** que no tiene nada de oficial, con estilo *beat'em up*, en el que iremos peleando contra esqueletos y bichos secundarios de **Namco x Capcom** entremezclados con enemigos principales más complicados de vencer.

Los gráficos han sido extraídos del juego táctico de **Namco** para **PS2** y en él podremos controlar a *Ryu*, *Jin Kazama*, *Taki*, *Haggar* y *Mitsurugi*, disponiendo de un buen repertorio de movimientos especiales.

Como digo, no es un juego oficial. Aquí os dejo el link de la web desde la que podréis bajarlo (al menos está activa de momento): *http://namco-x-capcom.uptodown.com*







MUGEN NO FRONTIER X SRT:OG SAGA

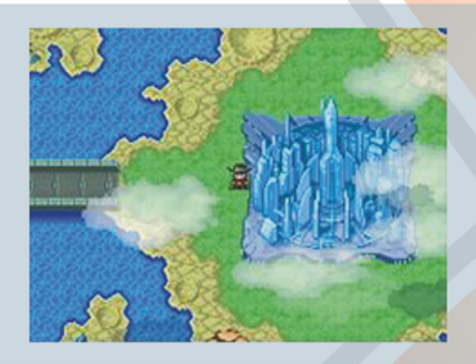
Cambio de tercio



De darnos de leches con *Ryu*, *Kazuya* y compañía en un sistema táctico pasamos a un nuevo giro de tuerca en la saga, topándonos de lleno con los protagonistas de ***Super Robot Taisen: Original Generation*** quienes esta vez vienen acompañados por los héroes exclusivos del juego ***Namco X Capcom*** en un juego con sistema *RPG*.

Resulta extraño (más o menos, puesto que la compañía desarrolladora de este juego es **Monolith Soft** junto a **Banpresto**) que también aparezcan personajes de ***Xenosaga***. Lo digo porque, ya que metían personajes de ***Xenosaga***, y que este ***Endless Frontier*** pertenece a **Namco**, podrían haber tirado de más personajes populares de la compañía (pero bueno, allá ellos).

Sería un 29 de Mayo de 2008 cuando este juego de rol saldría en Japón para **Nintendo DS**, y un año más tarde (el 28 de Abril de 2009) los señores de **Atlus** nos brindarían la oportunidad de poder gozarlo en inglés lanzándolo al mercado americano (que no al europeo -suerte que la estúpida opción delimitadora de regiones aun no fue implantada en **Nintendo DS**-) bajo el nombre ***Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier***. La nota curiosa la pone el hecho de que el título llegase a Estados Unidos y en lugar de titularse ***Super Robot Wars*** le pusiesen ***Super Robot Taisen***. A fin de cuentas los que buscan estos títulos no se van a liar en demasía... Pero llama la atención.









Historia:

Nada nuevo. Dos mundos que colisionan mediante portales dimensionales y que darán lugar a un nuevo mundo en el que todos vivirán felices, comerán perdices y patearán muchos, muchos culos de malvados villanos con fines ruines.

En total entran a escena cuatro nuevos protagonistas, tres de los cuales son chicas (por si alguien se pensaba que este juego podía quedar exento de *fanservice* a cascoporro). Estos son: *Haken Browning* (chulesco y pervertido protagonista de aspecto cowboy con armas de munición enormes), *Kaguya Nanbu* (princesa de la nación *Kagura Amahara*, con 18 años -proporcionales a los kilos que le pesa cada pecho más o menos-, portadora de un mega-espadón), *Aschen Brödel* (una androide que tampoco va corta de pechonalidad, y que está al servicio de *Haken* con un arsenal de armas y dispositivos bastante amplio) y por último *Suzuka-Hime* (la chica de aspecto *lolita* del grupo, princesa demonio del clan *Shiki-Oni*, que combate principalmente invocando a su mecha *Jyaki-Gun-Oh*).







Sistema:

En este juego NO controlamos robots, tal y como haríamos en las previas entregas de ***SRT:OG*** (aunque harán acto de presencia en muchos ataques especiales).

Se trata de un *RPG* de toda la vida, con enemigos que nos detendrán el caminar (o sea, que no es de los que vas esquivando, si no de los que aparecen de repente) y que combatiremos con un sistema de ataques idéntico al de ***Namco X Capcom*** (o sea, combinaciones de dirección de la cruceta + botón), manteniéndose los bonus por alargar los combos sin que los enemigos toquen el suelo.






Merchandising:

MnF x SRTOG Saga: Master Guide: Publicada por **Ace Media Works** en mayo de 2008, tenemos aquí una guía de juego con todos los pasos a seguir para completar con éxito las misiones, así como para encontrar cada tesoro oculto en los caminos del mapeado y, por supuesto, la lista de personajes con sus características. 143 páginas de pantallas, mapas y descripciones de personajes.

MnF x SRTOG Saga ~ Special Dorama & Soundtrack Disc: Doble *CD* que contiene en un disco una pequeña audio-historia (un *dorama*) narrada por los dobladores del juego, y en el otro la banda sonora. Editado directamente por **Bandai Namco**.

Manga: Kadokawa Comics Ace lanzó el 25 de Octubre de 2008 este tomo con varias historias basadas en el juego, donde no participan dibujantes destacables, pero al ser el único *manga* de este juego se vuelve interesante de tener.

Figura: Desde su concepción estaba claro que esta chica iba a contar con una buena cantidad de *doujinshis* y figuras. Esta fue la primera figura oficial de *Kaguya Nanbu*, editada por **Volks** y con un precio tan desorbitado como sus proporciones.



Guía de Juego



CD con la banda sonora + dorama sound



Tomo de manga



Figura de Kaguya Nanbu

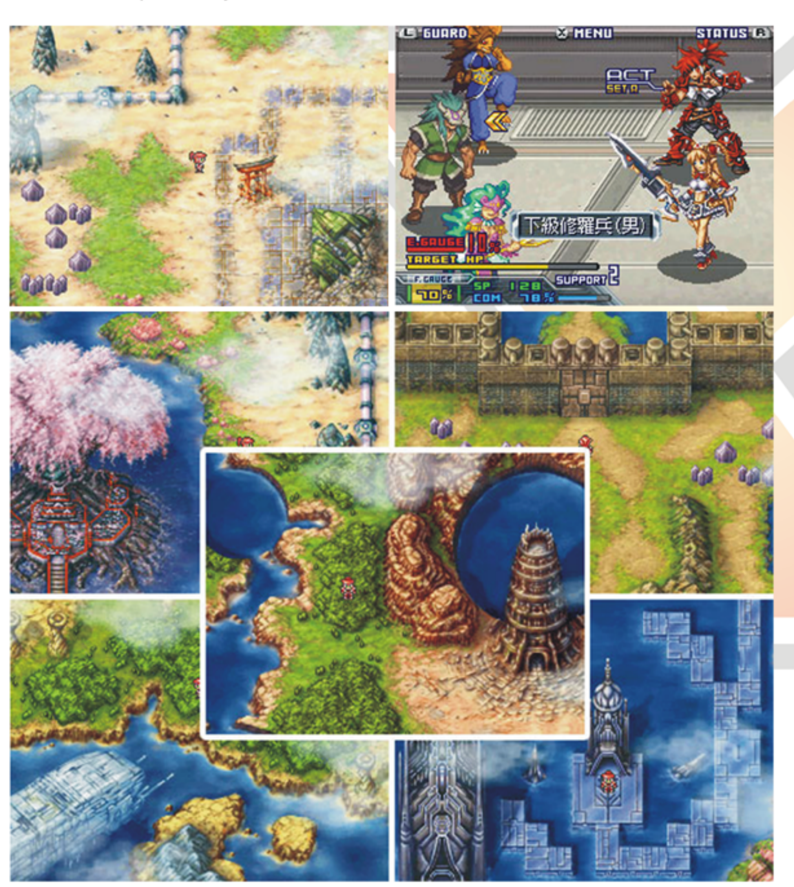
MUGEN NO F. X SRT:OG SAGA EXCEED

¡Sigue la saga dentro de las sagas!



¿Veis ya el porqué de que este artículo enlace tantas entregas de juegos que parecen en principio inconexos, pero que realmente son partes de un mismo caos? Como si de una saga de cómics **Marvel** se tratase seguimos con el lío de los portales interdimensionales en esta historia cruzada con protagonistas de ***Super Robot Taisen: OG***, ***Namco x Capcom*** y el anterior ***Endless Frontier***, a los que por supuesto se acoplan nuevos personajes.

El anteriormente reseñado ***MNF x SRT:OG Saga*** fue el tercer juego con personajes de ***SRT*** que vio la luz en inglés, y a ese le siguió una segunda entrega *RPG*, esta que ahora os comento, que misteriosamente nunca saldría de tierras niponas. ¿Las ventas previstas no se alcanzarían con su entrega previa? Este nuevo capítulo editado en **Nintendo DS** obtuvo de coletilla de nombre "***Exceed***", y apareció en Japón el 25 de Febrero de 2010, convirtiéndose en el segundo juego más vendido de la semana de salida (superando las 65.000 copias). Daremos por hecho que a estas alturas de la película ya no será editado en el mercado occidental...



Historia:

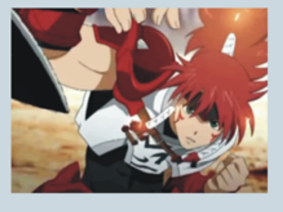
Tras cerrarse la infinidad de portales abiertos en el juego previo y fusionarse los dos mundos colisionados en uno solo, hay quienes hablan de otro mundo oculto del que solo unos pocos han escuchado hablar. Pues nada, más de lo mismo y a buscar la nueva dimensión.

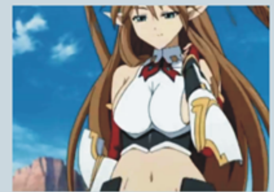
¿Con quién? Esta vez entran en escena *Alady Na'ash* y *Neige Hausen*, siendo esta segunda una (voluptuosa, cómo no) hada-elfa, que al parecer es princesa. ¿De dónde? ¡Tratad de adivinarlo! No, desde luego no se trata de guiones complejos, pero el juego obtuvo unas altas puntuaciones y reconocimientos en los medios japoneses.



Animación:

Esta entrega cuenta con un *opening* de *anime* que se encargó de realizar el estudio **Xebec**, y al que puso voz *Nana Mizuki* con su tema "*Unchain ∞ World*". Es un detalle que siempre se agradece, puesto que la primera parte no tenía animación alguna (lo que por otro lado es lo habitual en los juegos de SRT). También se incluyeron mini-animaciones especiales en los ataques especiales de los personajes.





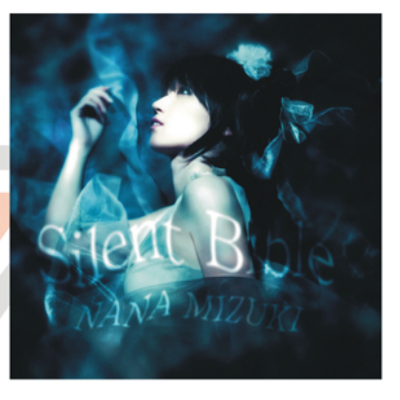


Merchandising:

Banda Sonora: Tenemos dos discos disponibles respecto a este "***Exceed***". Por un lado encontramos el *Special Dorama* "***Mugen no Tobirae***", que entremezcla las pocas pistas extra (respecto al juego anterior) con una radio-historia de los protagonistas; y por otro, el *single* de *Nana Mizuki* titulado ***Silent Bible***, en el que se incluyen 4 canciones, siendo la tercera *Unchain∞World*, el tema del *opening* del juego. Ambos discos se editaron en el año 2010.







Perfect Bible: En Mayo de 2010 se editó este mamotreto de 328 páginas publicado por **Enterbrain** y recopilado de las páginas de la popular revista ***Famitsu***. El libro se divide en dos partes: la primera con las ilustraciones de los personajes principales justo a las estadísticas de todos los aliados y enemigos del juego; y la segunda con el modo historia, mapas, tesoros a encontrar y estrategias a seguir.



Figuras: De este *crossover* salieron dos figuras más, una de ellas de la reventona *Kaguya Nanbu* y la otra de la también explosiva nueva protagonista, *Neige Hausen*. Ambas fueron lanzadas en Mayo de 2011 (un año después del juego) y tienen una escala de 1/8. Por si alguien se lo pregunta... ciertas piezas son "extraibles"...





PROJECT X ZONE



¿Culminación de la saga?

El último título que compone este *minidossier* es sin duda el más destacado y del que hemos podido disfrutar más gracias a su distribución en Europa por parte de la propia **Namco Bandai**. Fue lanzado para **Nintendo 3DS** el 11 de Octubre de 2012 en Japón, el 25 de Junio de 2013 en Norte América y el 5 de Julio de 2013 en Europa.

Con un impresionante avance en el campo visual y técnico si lo comparamos con su predecesor directo ***Namco x Capcom***, estamos ante una magistral recopilación de situaciones curiosas donde se entremezclan nuevas plantillas de protagonistas de **Capcom** y **Namco** (se repiten personajes -no demasiados- y por ejemplo *Ryu* y *Ken* pasan de ser los de ***Street Fighter Zero*** a los de ***Street Fighter IV***) con el plus de una buena retaíla de héroes y villanos *made in* **Sega**.







Sistema:

Project X Zone es una continuación de todos los anteriores juegos, pero regresando al entorno táctico de ***SRT*** con el sistema de combate mediante combos encadenados de ***Namco x Capcom*** (mucho más pulido y acompañado de increíbles animaciones).

Mientras que en ***Namco x Capcom*** la mayoría de personajes iban solos por el mapa salvo ciertas parejas (como *Felicia* y *King* -**Tekken**-), esta vez todos los protagonistas van en parejas, con un total de 20 "*pair units*" (siempre relacionadas entre sí, no como en el caso del recién citado mix de *Felicia* y *King*) y a estas parejas les iremos acoplando un tercer miembro que usaremos a modo de *striker*. En total iremos desblo-queando otros 20 "*solo units*" o *strikers* con los que completar unas triadas que llegan a ser realmente abusivas (sin tener en cuenta que, por supuesto, los enemigos tienen una resistencia y unos niveles de combate altamente abusivos). Por si fuese poco llevar a 3 personajes en un combate, cuando tengamos en una casilla adyacente a otros protagonistas afines podremos montar la gran *machaca party*, de manera que en un único ataque podríamos patear el trasero de un enemigo con 5 personajes a la vez, dando lugar a una ensalada de tollinas, disparos y tajos tan caótica como espectacular.

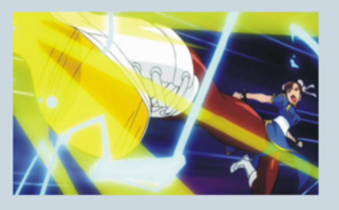


Cada *pair unit* cuenta con una fluida animación a la hora de realizar su ataque especial combinado, y encontraremos animaciones también a la hora de poner en juego a los *solo unit*. Se trata de puro y duro *fanservice*. En ellas aparecen los protas masculinos en poses de chulitos, y las chicas restregándonos por la cara sus armas de mujer desde los ángulos más *ero* que se les han ocurrido a los animadores.

Además el juego incluye un *opening* cantado (titulado "*Wing Wanderer*") que por desgracia en las versiones occidentales nos llegó en versión instrumental para evadir el pago de licencia vocal a la cantante (suena tan cutre y chapucero como lo que es, pero si no se tienen previstas unas altas ventas no se arriesgan a invertir lo debido). Este *opening* no es tan brutal como el de ***Namco x Capcom***, pero tampoco nos dejará indiferentes como fans que somos de tantos y tantos personajes compilados en este juegazo.









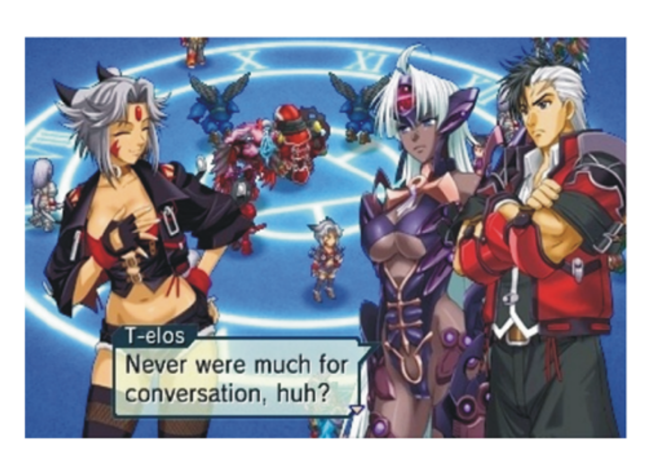


Historia:

Los protagonistas originalmente creados para ***Super Robot Taisen OG Saga***, ***Mugen no Frontier*** y ***Namco x Capcom*** esta vez se ven acompañados por otro gran elenco de protagonistas extraídos de sagas de la prestigiosa compañía **Sega**. Además, como viene siendo habitual, contaremos con otra pareja de nuevos protagonistas. El primero de ellos es *Kogoro Tenzai*, un detective elegante y guaperas maestro del *ninjutsu* y experto en el uso del *nyoraitou* (un palo largo con el que da mamporros a diestro y siniestro) quien está al cuidado de la joven co-protagonista. Esta es *Mii Kouryuuji*, la voluptuosa colegiala de turno, un poco tonta e impulsiva, entrenada por un monje desde muy joven y experta en el uso de una pistola tamaño 30XL llamada *Dragon Jewel* (tiene más armas pequeñas, pero esta es la bastarda principal).



¿Historia? Portales y más portales que se abren y se cierran y *blablabla*. Resumiendo, la premisa de siempre en la que cuentan más las conversaciones con coñas entre los personajes que lo que está sucediendo (a fin de cuentas se trata de pasarse fases de forma estratégica y poco más).





Merchandising:

Curiosamente este juego es el que cuenta con menos *merchandising* (¡ni figuras oficiales de la fémina!).





Project x Zone Official Guide Book: La guía de turno editada por **Enterbrain** bajo el sello de libros de **Famitsu**. Historia, personajes uno a uno con sus características, estadísticas, mapas de cada pantalla, enemigos, ilustraciones y demás datos en japonés para jugadores muy pro y coleccionistas enfermos como un servidor. Se editó el 2 de Noviembre de 2012 y tiene 255 páginas.

Single "Wing Wanderer": Es raro, muy raro, pero nunca ha sido editada la banda sonora del juego. Lo que sí podemos encontrar es el *single* del antes citado tema principal, *Wing Wanderer*, interpretado por *Youko Takahashi*. Salió el 31 de Octubre de 2012 y contiene 4 pistas (el tema del juego, otro llamado "*Galaxy*", y sus correspondientes *karaokes*).

Conclusión y cierre:

Existen muchos mundos, pero todos están en este. Bajo esta popular premisa los señores de **Namco Bandai** nos venden decenas de ***Super Robot Wars*** y los *crossovers* a los que aquí os he acercado. Espero que no sea la última vez que nos traigan estas fascinantes mezclas de mundos bien conocidos por los *gamers*, aunque teniendo en cuenta que ***Namco x Capcom*** salió en el año 2005 y ***Project x Zone*** en el 2012, seguramente debamos esperar sentaditos.

Si os gustan los juegos de rol y lucha de las compañías recopiladas en estos juegos, que es lo más probable si ya erais fans de ***Loading***, no dejéis escapar los juegos que componen esta saga, porque a algunos ya cuesta echarles el guante. Y si acaso os enganchéis a esto de los *multiversos gamers* podría recomendaros haceros con el *RPG* **Cross Edge** (aparecido en **PS3** y **Xbox360** en 2008 en Japón y en 2009 en América -con un terrible doblaje-). En él encontraréis personajes de **Capcom**, **Namco Bandai**, **Nippon Ichi Software** y **Gust Corporation** (lo más destacable es la presencia de ***DarkStalkers*** y ***Disgaea***). Echad un vistazo por **Youtube** y tened en cuenta que también es un juego con ciertos años a sus espaldas (lo digo por la dificultad de conseguirlo y la calidad del acabado del mismo). Pero eso ya es otro tema, de otra compañía (**Idea Factory**), y muy para enfermos del *RPG* y coleccionistas.

EL ANILLO DE SQUARE-ENIX

Cuenta una leyenda (que nada tiene que ver con los videojuegos, pero que me servirá para crear un contexto en el que basar este pequeño artículo), que un Rey reunió a su corte de sabios para que pudieran proporcionarle un mensaje, tan pequeño que cupiera en el precioso anillo que había mandado que le hicieran. Un mensaje que le sirviera para superar las adversidades a las que tuviera que enfrentarse.

Ninguno de los sabios encontraba un mensaje que darle al rey, hasta que un anciano sirviente, que le había criado desde pequeño le ofreció desde su humildad la que él consideraba que era la solución a tal dilema, oferta a la que el Rey accedió sin dudarlo...aunque el sirviente le advirtió que no debía conocer el mensaje del anillo hasta que llegase el momento adecuado.

Así, con su nuevo anillo colocado en el dedo, un día su reino fue invadido y, perdido en un bosque, herido y con los invasores buscándole, pensando que todo se había acabado, miró el mensaje de su anillo, que rezaba ***"Esto también pasará"****. Un tremendo vacío y silencio le invadió, se centró y tranquilizó dándose cuenta de que ya no escuchaba el trote de ningún caballo, parecía que el enemigo se había retirado.*

Una vez repuesto, el rey volvió a reunir a sus fieles guerreros y reconquistaron el reino, organizando después una marcha triunfal lleno de gozo y alegría en la que su humilde servidor le dijo: "Mi señor, ahora es un buen momento para volver a leer el mensaje de vuestro anillo.", a lo que el rey contestó : "¿Qué quieres decir? Ahora nos encontramos en una situación de alegría y euforia."

Y con palabras aleccionadoras, el sirviente continuó "Este mensaje no es solamente para situaciones desesperadas, también es para situaciones placenteras. No es sólo para cuando te sientes derrotado, también lo es para cuando te sientas victorioso. No es sólo para cuando eres el último, sino también para cuando eres el primero"

El rey leyó el mensaje, respiró profundamente y de nuevo se sintió inundado por el silencio y la paz, dejando el ego de lado y ***comprendiendo que lo bueno era tan transitorio como lo malo.***

Lejana y anecdótica nos queda ya la historia en la que a punto de quebrar la compañía, un joven *Hironobu Sakaguchi* se inspiró en el novedoso ***Dragon Quest*** de **Enix** y desarrolló junto a las ilustraciones de *Yoshitaka Amano* y la música de **Nobuo Uematsu** el primer ***Final Fantasy***, salvando con ello a su compañía de una quiebra segura.

Desde que se convirtieron en una de las grandes compañías en el género del *RPG*, nos dejaron grandes joyas que brillaron especialmente en las épocas de las 16 y las 32 *bits*, siendo juegos como ***Chrono Trigger***, ***Xenogears*** o la misma saga de ***Final Fantasy*** sus máximos exponentes.

Sin embargo, el ansia de seguir hacia adelante haciendo cosas que técnicamente excedían a su momento, hizo que *Mr Sakaguchi* quisiera probar otros campos como el del cine lanzando la, para aquel entonces carísima, película de ***Final Fantasy: La fuerza interior***, llevando a la compañía desde lo más alto a caer en un pozo tan profundo, que solo podían hacer una cosa para sobrevivir: Unir fuerzas con su mayor rival: **Enix**.

Así empezó todo...



FINAL FANTASY


"Final Fantasy: The Spirit within", una película adelantada a su tiempo.

Siendo los inspiradores del renacer de la compañía en sus orígenes, **Enix** también se había convertido en una casa de culto a través de las generaciones gracias a sagas como ***Dragon Quest***, ***Illusion of time***, ***Star Ocean*** o ***Valkyrie profile*** entre otros y, gracias a/o por culpa de esa "maldita" película, llegó la unión que hoy conocemos como **Square-Enix**.

Sin embargo, el destino todavía le deparaba un amargo trago a la compañía nipona, ya que al nacer la generación que ya no se si catalogar como actual o anterior, se enfrascaron en una gran misión: desarrollar su propio motor gráfico, ***Crystal tools***, derivado de lo que se presentó inicialmente como el ***White Engine*** y, al mismo tiempo ofrecernos un compendio de títulos a englobar dentro del mundo del siguiente ***Final Fantasy*** numerado; lo que se conoció como la ***Fabula Nova Crystallis***.

Pensada en un principio como una saga de 3 juegos conectados indirectamente por su mundo, leyenda y religión, teníamos ***Final Fantasy XIII*** previsto para **Playstation 3** (aunque después se confirmó también para **Xbox360**), ***Final Fantasy Versus XIII*** exclusivo de **Playstation3** y ***Final Fantasy Agito*** como proyecto para teléfonos móviles, aunque este último era tan grande que decidieron moverlo a la portátil de **Sony** y cambiarle el nombre a ***Final Fantasy Type-0***.

A día de hoy, **Square-Enix** cuenta finalmente con 3 entregas de ***Final Fantasy XIII*** (2 de ellas no contempladas inicialmente), con ***Final Fantasy Versus XIII*** reconvertido a ***Final Fantasy XV*** y pasado a **Playstation4/Xbox One** sin fecha definitiva, y ***Final Fantasy Type-0*** habiéndose quedado solo en Japón (aunque se rumorea una localización por parte de **Sony** para **PSVita**), pero ¿por qué estos cambios? Pues todo tiene una explicación sencilla...de nuevo la maldición de los cristales; no solo se han resentido de lo mucho que ha costado el desarrollo de ***Final Fantasy XIII*** y los más de 7 años de retraso que ya lleva ***Final Fantasy Versus XIII***, sino que además quisieron lanzar un nuevo capítulo numerado de la saga enfocado solamente al juego online: ***Final Fantasy XIV***.

Hay que decir que el primer juego *online* de la compañía (el ***XI***) no funcionó nada mal, pero a día de hoy, con cientos de *RPG*s *free to play* y con el dominio absoluto de ***World of Warcraft*** en cuanto a juegos con cuota de suscripción se refiere, la compañía japonesa no tenía nada que hacer... así que lo que en un principio iba a ser una fuente de ingresos constante se convirtió en un pozo sin fondo lleno de *bugs* y problemas que tuvieron que convertir en gratuito durante mucho tiempo, hasta que recientemente han podido lanzar el renovado ***Final Fantasy XIV: A realm reborn***; que sin servir para tirar cohetes, cumple con su cometido.

Por suerte para la compañía, ***Final Fantasy XIII*** no fracasó (aunque sí generó mucha controversia) y el éxito desplegado por su personaje principal *Lightning* hizo que lanzasen continuaciones directas, fórmula que junto a su fuerte apuesta por el mercado de *smartphones* ha vuelto a salvar a la compañía de un futuro muy negro... aunque esta vez le ha pasado mucha factura.

Ahora, con el reciente ***Lightning Returns*** en las tiendas, habiendo comprado **Eidos** y siendo propietaria de grandes títulos y/o franquicias occidentales como ***Tomb Raider***, ***Sleeping Dogs*** o ***Deus Ex***, y con los prometedores ***Final Fantasy XV*** y ***Kingdom Hearts 3*** en la recámara, **Square-Enix** goza de un buen momento, aunque está descuidando mucho a su público: consumidores de *RPG*s japoneses que adoramos títulos que no necesiten llamarse ***Final Fantasy***. Cuidado, querida **Square-Enix**... has mirado ya demasiadas veces el mensaje de tu anillo. Esto también pasará, y espero que cuando el momento llegue, estés mejor preparada que las veces anteriores.

Me pide el *Boss* que le redacte un artículo de opinión sobre qué tal le ha ido a **SNK Playmore** en los últimos años, y a mí me huele que hay gato encerrado. Tengo motivos fundados para creer que este encargo no deja de ser una venganza personal encubierta y que su objetivo real es que se me abra la úlcera fruto de un exceso de bilis. Pero dejemos aparte las *vendettas* y vayamos al lío.

SNKPé

¿QUIEN TE HA VISTO Y QUIEN TE VE?

No creo que **SNK**, la antigua, **Shin Nihon Kikaku**, la verídica, necesite demasiadas presentaciones. Creadora de la legendaria placa **MVS NeoGeo**, asidua en todo salón recreativo que se precie desde 1978 y casa madre de alguno de los más geniales juegos jamás realizados. Lamentablemente una combinación de mala suerte y muy, muy malas decisiones hicieron que la compañía echase el cierre en el año 2001. Muchos nos alegramos cuando supimos que tras unos años de incertidumbre **SNK** se estaba refundando bajo el nombre de **Playmore**. A día de hoy, y con el nombre de **SNK Playmore** (o "*eseenekapé*", como la denominamos algunos críticos) mantienen una plantilla de unas 200 personas y conservan los derechos completos de multitud de sagas clásicas con todos sus personajes. Hablamos de cositas como ***The King Of Fighters***, ***Fatal Fury***, ***Art Of Fighting***, ***Samurai Shodown***, ***The Last Blade*** o ***Metal Slug***, por no hablar de las adquiridas a **ADK** como ***World Heroes***. Con ese fondo de armario, y teniendo en cuenta que tienen en plantilla a gente de indudable talento como *Masaaki Kukino* o *Kei Yamamoto*, uno podría entregarse al optimismo ¿no? Pues va a ser que no.

Dice el refrán que un pesimista simplemente es alguien bien informado. No hay mas que informarse un poco para ver que la política de lanzamientos de **SNKP** durante los últimos años ha estado copada casi al 100% por medianías, decepciones grandes y pequeñas, refritos de refritos y decisiones comerciales que hacen pensar en una compañía dirigida por cuatro monos colgados de crack. ¿Y por qué digo esto?

Empecemos por lo que probablemente es lo único 100% potable que ha dado **SNK** en los últimos tiempos: ***The King Of Fighters XIII***. Un juego maravilloso, sin lugar a dudas. Un sistema de juego enfocado al ataque y el combo para ponerse a aplaudir. Unos rediseños que pueden gustar más o menos pero que demuestran valentía. Un modo historia al que se le perdona todo con tal de terminar de una vez con la saga de la *Ashquerosha Crimson*... y los personajes *EX* metidos en el disco, de pago. Vale, **Capcom** lo hace, **ASW** lo hace, **Namco** lo hace, **Tecmo** lo hace, puede aceptarse. Lo que no puede tragarse es que el modo *online* sea tan horrendo. Por favor, señores de *eseenekapé*, no les pido virguerías, pero seguir usando el sistema de *matchmaking KDDI*, que es lo que se usaba para jugar *online* malamente en **PlayStation 2** es un chiste. Matar de un plumazo la comunidad *online* del juego es lo peor que podía pasarle a **KOF** en estos días, y da la sensación de que les ha importado un bledo.



-"¡Hostia colega, el KOFXIII online pierde más frames que aceite Ash en una noche loca con Benimaru!-"

Si empezamos a retroceder en el tiempo es cuando se abre el armario de los horrores y, a la vez, el principio de algo que ha sido una constante prácticamente desde su refundación: los lloros y el dar pena. ¿Que sacamos ***KOF XII*** en un estado evidentemente inacabado y estafamos a todos los fans? Pues lloramos un poco diciendo que teníamos mucha prisa y que hacer los personajes cuesta mucho. ¿Que se nos ocurre la idiotez de hacer tres ***Tokimeki Memorial*** para **Nintendo DS** usando a las chicas **SNK** en pleno *boom* del ***Love Plus***? Pues lloramos otro rato diciendo que por culpa de que los ***Days of Memories*** no venden no podrán hacer más cosas en **DS** como otro ***Metal Slug***. ¿Que sacamos un ***SNK vs Capcom*** de cartas con un *bug* incorregible que fastidia el juego completamente? Lloramos porque hay que cambiar los cartuchos bugeados y ello supone un gasto astronómico que no tenían planeado y que mata la segunda parte. ¿Que vendemos atroces conversiones de clásicos como ***Samurai Spirits*** o ***Garou: Mark Of The Wolves*** a precio de oro en **Xbox Live**? Lloramos porque son sagas que ya no interesan al público y descartan volver a abordarlas en serio. ¿Que sacamos ñordos infectos como ***Samurai Spirits Sen***, la prensa nos destroza y los fans se arrancan los ojos? Lloramos porque no tenemos la tecnología suficiente para dar buenos resultados y tenemos que conformarnos con lo que hay. ¿Que llegan los aniversarios de ***Fatal Fury***, ***Samurai Shodown*** o ***The King Of Fighters***? Ponemos los juegos de móvil a mitad de precio y tirando, porque la efeméride nos ha cogido por sorpresa. ¿Que **SNKpé** decide prestar a *Terry Bogard* (el maldito *Terry Bogard*, la gorra más carismática del universo) y *Benimaru* de gratis a los chinos para que lo incluyan en un infame *Vs pay-to-win* que los aficionados llaman jocosamente *"Wan-Tun ChinoFighter*? Nos cruzamos de brazos diciendo *"Da igual, son chinos, si no les damos los derechos lo van a copiar igual"* y a otra cosa. Podría tirarme así cuatro horas, y me dejaría ejemplos.






Con esta imagen en la que se mostraban unos modelos 3D con la calidad de la década pasada corrió el rumor de que SNKpé volvía a la carga con nuevos y "espectaculares" juegos de lucha. Al final se trató otra vez de dos pachizuros sacacuartos, dejando a todo el mundo chafado por enésima vez.

En los últimos tiempos, la costumbre de *esenekenapé* ha sido anunciar proyectos con nombres ilusionantes para luego sacudir al fan con la decepción más indignante. Anunciar a bombo y platillo que están contratando grafistas *3D* para proyectos de gama alta, para luego ver cómo todos esos proyectos *3D* son las escenas animadas de un *pachizuro*. Renovar los derechos de *copyright* de multitud de sagas y nombres como ***Gekka no Kenshi/The Last Blade*** o ***Maximun Impact*** para luego presentar juegos de móvil que podría haber movido sin problemas una **SuperNintendo** averiada. Muchos todavía recordarán ese llamamiento que se hizo a los aficionados para que compraran en masa ***The Rhythm of Fighters***, infame juego musical con gráficos reciclados del año 1993 que se volvió *free-to-play* con micropagos a los tres meses. Demonios, algunos ni siquiera habíais nacido cuando crearon ese *sprite* de *Nakoruru*.

Después de muchos años de competencia entre **Nintendo**, **Sega**, **Sony** y **Microsoft**, hay jugones que afirman tener una compañía preferida con la que se han casado y no traicionan jamás. Si mantenemos la metáfora podríamos decir que **SNK Playmore** es *La Novia Drogadicta*. La conociste de joven, te enamoraste locamente de ella y tuvisteis unos años maravillosos donde todo parecía posible. Pero ella se dio a la mala vida y tus esfuerzos por sacarla de toda esa mierda no te dieron más que frutos de sufrimiento y dolor. Inevitablemente, puesta a elegir entre las drogas y tú, elige las drogas y vuestros caminos se separan. Tú has reconstruido tu vida, has encontrado otra pareja y eres feliz... pero ella siempre vuelve a pedirte dinero, cada vez en peor estado, alegando que *"es para medicinas para limpiarme"* pero sabes perfectamente que no es así. Ya ha pasado muchas veces.

Los héroes de SNK también sueñan con un futuro que nunca parece llegar...

A estas alturas esperar un juego de *eseenekapé* al nivel de los tiempos que corren es como tener un cáncer e irte a que te un chamán te cure con las manos. Puede que te consuele, pero su efectividad real es más que dudosa. Cada uno es muy libre de creer lo que quiera, faltaría más. Pero por favor, no compartir esas ilusiones no se llama ser un vinagre. Se llama atenerse a las pruebas.

En *Loading* siempre nos sentimos orgullosos de poder hablar de juegos que no salían en los medios más populares, juegos destinados a pasar desapercibidos pero que a nosotros nos llamaban poderosamente la atención. Por eso me gustaría dedicar unas líneas a pequeñas e incomprendidas joyas que suelen estar criando polvo en el cajón de segunda mano de la tienda de videojuegos de turno. En este caso se trata de cuatro títulos que me marcaron y con los que no esperaba vivir unas experiencias tan intensas.

CUATRO JUEGOS QUE DEBERÍAS PROBAR DE LA GENERACIÓN EN EXTINCIÓN

Nota: Este artículo contiene *códigos QR* que te permitirán acceder a material audiovisual relacionado con los juegos que se citan.

1) VALKYRIA CHRONICLES

Valkyria Chronicles es un fantástico juego de estrategia y acción que lanzó **Sega** durante el 2008 en exclusiva para **Playstation 3**. En su desarrollo estuvo implicado el antiguo *staff* de **Overworks**, que cuenta con mucha experiencia en el género gracias a la saga ***Sakura Wars*** y que firmaron juegos como ***Shinobi*** para **PS2** o ***Skies of Arcadia***. Como plus, la música corre a cargo del maestro *Hitoshi Sakimoto*, compositor muy versado en este género de videojuegos, que destaca por su estilo orquestal y que impresiona ya desde inicio con el sublime tema principal.

Las principales virtudes del juego es su original desarrollo, carismáticos personajes y cautivadora historia, emocionante y capaz de tocar temas tan delicados como el racismo, todo ello en el marco de una Europa fantasiosa en el año 1935, donde el país de *Gallia* intenta evitar ser conquistado por la alianza imperial, que a su vez está enfrascada en un conflicto contra la *federación Atlántica*. Otro punto fuerte es la estética de ***Valkyria Chronicles***, con un uso exquisito de la técnica *cell shading*, que potencia el diseño estilo "*anime*" de los personajes.

El juego no fue un éxito de ventas al inicio, pero al rebajarse de precio mejoró notablemente (un caso similar al de ***Dead Space***). Tampoco ayudó que **Sega** no tradujese ***Valkyria Chronicles*** al castellano. Apareció una segunda parte en **PSP** que pasó sin pena ni gloria e incluso una tercera entrega que ni siquiera ha llegado a salir fuera de Japón, donde es una saga bastante exitosa, contando también con una serie de *anime* centrada en la primera entrega y unos *OVAs* para la tercera.

No puedo terminar sin recomendaros encarecidamente hacerse con el libro de ilustraciones del juego. Casi 400 páginas de puro amor. Una auténtica biblia de cómo se diseña un videojuego. Absolutamente espectacular.



TRAILER DEL LANZAMIENTO DEL JUEGO



TEMA PRINCIPAL



ART BOOK (TECHGIAN STYLE)



Cubierta del citado art book dedicado a Senjou no Varukyuria: Gallian Chronicles (nombre completo japonés del juego). Fue lanzado el 20 de Enero de 2010. Posteriormente se lanzaron otros dos libros basados en la segunda y tercera entrega de la saga, sumando otras 300 + 250 páginas de arte respectivamente.

2) NIER GESTALT/REPLICANT

TRAILER DEL LANZAMIENTO DEL JUEGO

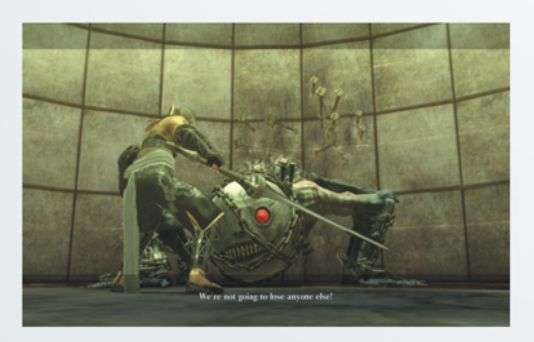


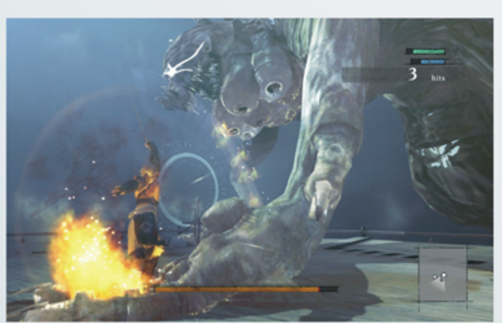
MUESTRA DE LA BANDA SONORA

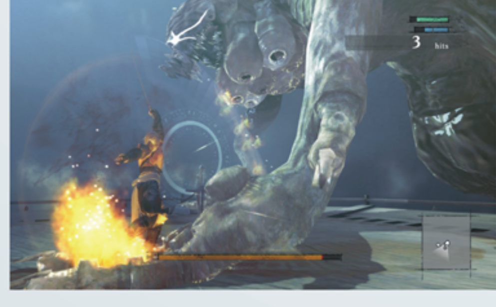










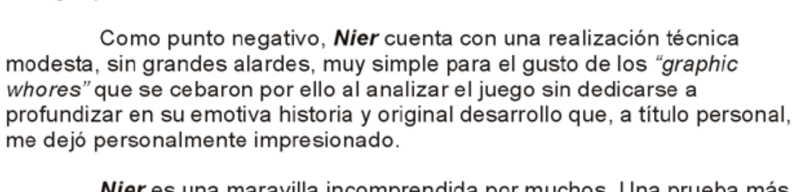






En el 2010 ***Nier*** llegó sin hacer mucho ruido, un *spin-off* de la saga ***Drakengard*** y que fue desarrollado por **Cavia** y distribuido por **Square Enix**. El juego es un *action rpg* que destaca por su profunda historia principal, con giros y momentos absolutamente memorables. Además cuenta con mecánicas jugables muy originales y sorprendentes, sobretodo a la hora de enfrentarnos a los jefes finales. Pero sin duda el apartado más sobresaliente del juego es su banda sonora, absolutamente magistral, que corre a cargo del estudio **Monaca** y está dirigida por *Keiichi Okabe*. Placer para los oídos.

Es curioso que ***Nier*** en Japón recibiese dos versiones distintas: ***Nier Gestalt*** para **360** y ***Nier RepliCant*** para **PS3**. La principal diferencia es que nuestro protagonista llamado *Nier* es un hombre adulto en la primera versión y un jovenzuelo en la de **PS3**. A los usuarios occidentales nos llegó la versión ***Gestalt***, que según los desarrolladores era la más ideal para nuestros gustos. No quiero entrar en detalles sobre cómo afecta a la historia este hecho, pues es algo que os animo a descubrir.



Como punto negativo, ***Nier*** cuenta con una realización técnica modesta, sin grandes alardes, muy simple para el gusto de los *"graphic whores"* que se cebaron por ello al analizar el juego sin dedicarse a profundizar en su emotiva historia y original desarrollo que, a título personal, me dejó personalmente impresionado.

Nier es una maravilla incomprendida por muchos. Una prueba más de que un juego no necesita de un apartado técnico excelso para llegar al corazoncito de un *gamer*. Y una gran putada que el juego no llegará en castellano y más gente pudiera disfrutarlo al 100 %.



3) EL SHADDAI ~ ASCENSION OF THE METATRON

El Shaddai: Ascension of the Metatron es un juego que me cautivó por su riqueza visual. Llegó a Europa durante el 2011 para **Xbox 360** y **Playstation 3**. Lo publicó **Ignition Entertainment** y contaba con *Takeyasu Sawaki* como director de juego, diseñador de personajes en ***Devil May Cry*** y ***Okami***.

En este caso se trata de un juego de acción cuya historia está basada en los libros de ***Enoc***, una auténtica fumada, pero que en este caso funciona de maravilla a la hora de trasladarlo al mundo del videojuego.

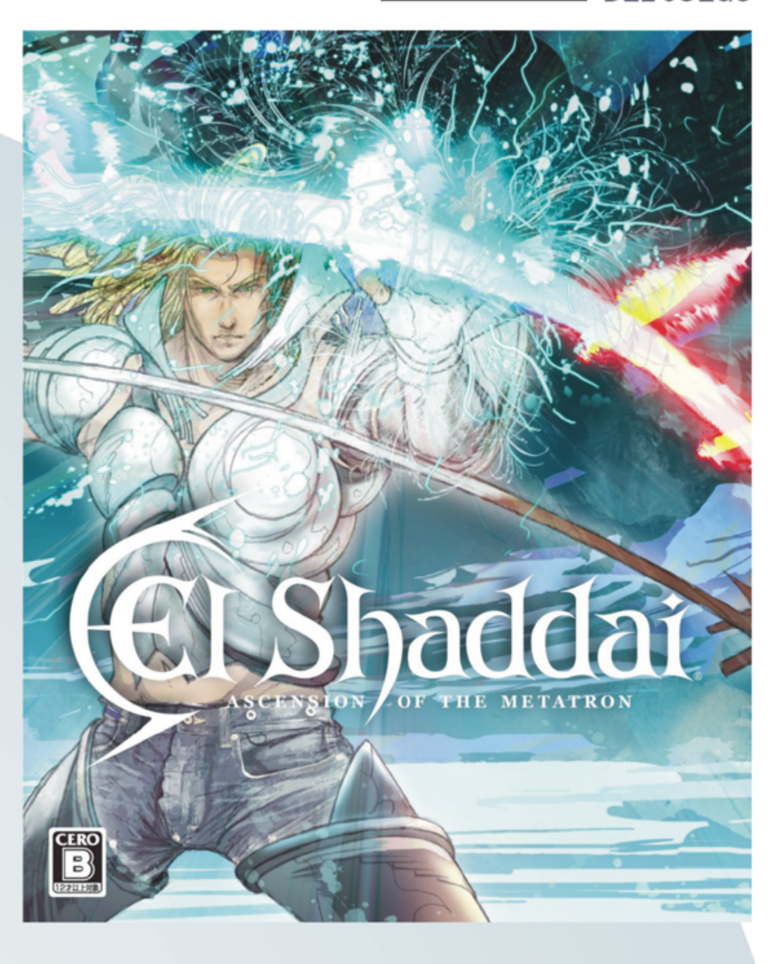


TRAILER DEL JUEGO





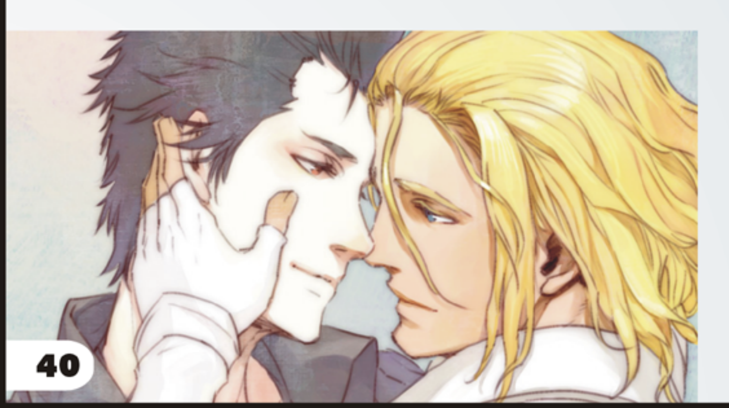




El Shaddai no destaca por un profundo sistema de combate, es bastante simple y se rige por un sistema de armas a lo *piedra-papel-tijeras*, en el que debemos aprovecharnos de la debilidad de cada tipo de arma respecto a otra.

El punto fuerte de este título es su arte visual, realmente espectacular, no por la carga gráfica del mismo sino por su vertiente artística que se plasma de una manera magistral en nuestras pantallas. Además cuenta con un desarrollo muy variado y momentos sorprendentes, sobretodo en los enfrentamientos con los jefes finales, originales y divertidos a más no poder. El diseño de personajes es bastante peculiar, con personajes de dudosa orientación sexual.

Cuenta con una gran banda sonora y su punto más flojo es la duración, ya que te deja con ganas de más, mucho más.
El Shaddai a pesar de recibir buenas críticas no fue un éxito en ventas, llevando casi a la ruina a **Ignition Entertainment**. Una auténtica lastima, ya que se nota que pusieron mucho amor en su desarrollo y parecía estar pensado para contar con secuelas.



4) BINARY DOMAIN





En Febrero de 2012 **Sega** nos deleitó con un *shooter* en tercera persona para **Xbox 360**, **PS3** y **PC** llamado ***Binary Domain***. A cargo del desarrollo del mismo estuvo *Toshihiro Nagoshi*, el responsable de la saga ***Yakuza***.

Binary Domain nos mete de lleno en una historia *cyber punk*, en un escenario con la humanidad devastada donde los robots tienen un papel muy importante en la reconstrucción de la misma.

En este escenario nos encontramos con un producto muy bien realizado, en el cuál lo más destacable es que no se limita a ser un juego más dentro del género, sino que busca tener personalidad propia e incluye cosas realmente novedosas e interesantes, como la posibilidad de usar comandos de voz y dar ordenes a nuestros compañeros controlados por la máquina, dotando a la acción de un ritmo muy dinámico. Pero esto no es todo, además estas ordenes y otras decisiones que tomemos influirá en el desarrollo de la historia. En ***Binary Domain*** cada partida es distinta y eso es algo muy de agradecer.

Técnicamente el juego cumple (y con creces) con un apartado gráfico más que correcto y momentos realmente muy espectaculares. La acción es variada y a pesar de que la *IA* no es increíblemente competente, es divertido de jugar. Mención especial para los jefes finales, con enfrentamientos alucinantes y un final realmente explosivo, de los mejores que he vivido en esta generación, con jefe tras jefe en un no parar de acción y adrenalina pura, muy del estilo del grandioso ***Vanquish*** (eso sí, un poquito más calmado). La música acompaña perfectamente y no desentona.

Binary Domain es un señor juego que puede parecer genérico a primera vista pero que esconde muchas sorpresas en su interior. La historia es atractiva, la jugabilidad muy buena y tiene ese toque japo que me chifla. Encima en castellano. Una auténtica lastima que pasase desapercibido en su momento y sus ventas fueran tan pobres. Algo que se me olvidaba comentaros es que tiene modo multijugador, pero bueno, visto su éxito, creo que pocas partidas encontraremos.

TRAILER
DEL JUEGO

STEAM, REVOLUCIÓN PCERA

Hace poco un conocido me llamó "PCero" (con cierto tono de *"bah… loser"*) porque le recomendé que le diera una oportunidad a algo llamado "**Steam**". Ahí noté que estaba ante un tipo totalmente abierto a nuevas experiencias, un visionario atemporal de nuestra era.



Hace poco un conocido me llamó "PCero" -con cierto tono de "bah… loser"- porque le recomendé que le diera una oportunidad a algo llamado "**Steam**". Ahí noté que estaba ante un tipo totalmente abierto a nuevas experiencias, un visionario atemporal de nuestra era.

Es por todos sabido que en todas partes existe la rivalidad, y claro, los videojuegos no iban a ser una excepción. **Mario** vs **Sonic**, **PlayStation** vs **Xbox**, **Nintendo** vs todo lo que no sea **Nintendo**… Grandes batallas que aún se siguen librando en las tiendas y en las tertulias retro de tarde de domingo. Décadas de largos y tendidos debates, cifras y cifras de ventas bailando año tras año, sin prestar atención a un elemento clave que siempre estuvo presente en toda la historia del videojuego. Estamos hablando, queridos lectores, de ese artefacto con teclado, ratón y pantalla llamado comúnmente "**PC**".

¿Cómo podía un trasto enorme, que se cuelga, que se tiene que actualizar constantemente y con una mala gana de periféricos-jugones competir con las consolas domésticas? A esto sumémosle la piratería a niveles agresivos, la discutible selección de sus títulos y su escasa oferta en general.

"-Para jugar a FPS o a rol lo mejor es el **PC**.". Típico argumento de defensa de un PCero vs un Consolero. ¿Resultado? Ignore total, al Consolero medio generalmente no le van ese tipo de juegos. Hasta hace poco, el defensor a ultranza del **PC** no tenía nada que hacer en las refriegas de "mi trasto es mejor que el tuyo", estaba descartado de la ecuación, totalmente offside incluso antes de poner el balón en juego. Quizás en un intento de jugar su mejor carta, disparando su último cartucho, añadiera un "-Y la consola no tiene aventuras gráficas"… Para comprobar como la cosa, si cabe, empeoraba.

Y es que en este acelerado universo de píxeles y polígonos parecía no haber hueco para un viejo conocido que siempre estuvo ahí con más bien poco que decir. Hasta ahora.
¿Qué ha cambiado? **Steam**. ¿Sólo? Básicamente sí, sólo **Steam**.

Podría hablar acerca de cómo le ha ayudado la estandarización de títulos para lanzamientos multiplataforma, o la falta de ideas en las compañías top de desarrollo. Pero todo esto merece capítulo aparte.

Llegados a este punto querrás saber qué es **Steam** se ruega a los que ya lo sepan de la sala guarden silencio y dejen leer a los demás-. **Steam** es EL INVENTO de **Valve**, esa compañía fundada por Mr. ***Gabe Newell*** que ha lanzado 5 o 6 juegos en toda su trayectoria (bueno, son algunos más, pero la situación requería drama mode).

La función inicial era ser una plataforma de soporte a **Half-Life 2** y los posteriores títulos que lanzara la compañía. Pero lo mejor estaba por llegar.

El invento, hoy día, se ha transformado en algo que puede llegar a congregar a 6.500.000 usuarios jugando simultáneamente.



Gabe Newell, el padre de la criatura, en la que posiblemente sea su fotografía más famosa. En la actualidad el pibe se ha dejado barba y anda baneando a developers Indie.

STEAM

Estamos ante una multiplataforma de distribución digital de software (**Win**, **Linux**, **Mac**), principalmente videojuegos, en la que vienen integrados una serie de servicios. Tienda, chat, grupos, logros, perfiles, niveles, cromos , mercadillo, guardado automático de partidas en la nube (**Steamcloud**), lanzamiento de nuevos títulos de desarrolladores Indie (**Greenlight**), servicio a la comunidad para incorporar *mods* (**Steamworks**), y un recientemente incorporado reproductor de música son sólo algunas de sus características… de las que, por ahora, no vamos a hablar.

De lo que sí vamos a hablar son de sus mayores virtudes, las que podrían convencer a cualquiera para que le diera un rápido vistazo al asunto que nos atañe. A cualquiera, menos al tipo open-minded del que ya os he tenido el placer de hablar al principio.

Dejo constancia de que a servidor siempre lo han considerado como un veterano defensor a capa y espada de los home systems, las consolas. Y lo sigo siendo, no hay duda. Pero haciendo recurso del clásico “una cosa no quita la otra”, os invito a dar un breve paseo por lo que nos aguarda en la Matrix que diseñó ***Gabe Newell***.

60FPS

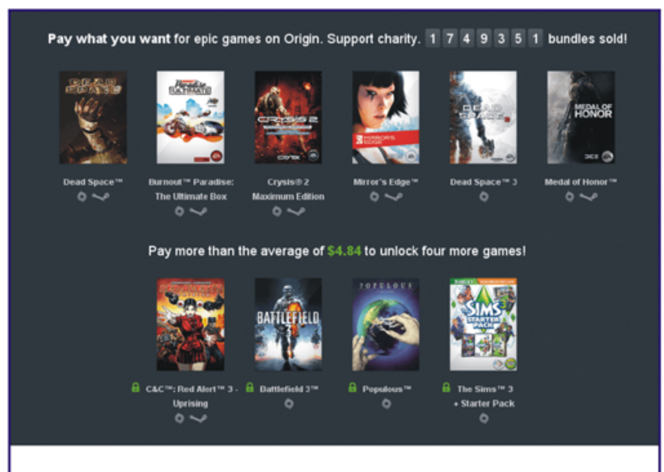
A no ser que los “capen” (para hacerlos más cinematográficos, se entiende), la mayoría de los juegos actuales para **PC-Steam** corren a 60FPS ¿Hace falta decir más?

PRECIO

Gratuito. No tendrás que comprar un sistema aparte, te bastará tu **PC**, que seguramente también lo tienes para otras cosas, como estudiar o trabajar… por supuesto.
¿Precio de los títulos? Generalmente por debajo de sus homónimos en consola. En algunos casos muy (pero muy) por debajo gracias a los *Bundles*, packs de juegos por precios que generalmente arrancan a partir de 1€, según lo que se pida y se quiera donar. Conseguir **Dead Space 1** y **3, Burnout Paradise**, **Medal of Honor**, **Mirror's Edge y Crysys 2 ME**, todos por un único euro, fue posible gracias a un *Bundle*.
Por algo **Steam** es considerado el Piracy Killer de esta generación.



En el mundo de la piruleta y los 30 FPS cinematográficos, Steam y el PC no tienen cabida... ¡Mientras los malvados amos del piruleta world no los impongan!



Típico ejemplo de bundle. La primera fila de juegos, todos a partir de 1$. Si la donación supera los 4.84$ nos llevamos también todos los de abajo.

CATÁLOGO

Olvidémonos del escaso catálogo y de las conversiones nefastas. Las tornas han cambiado ¡y de qué manera! Al contrario de lo que pasaba, cada vez son más los títulos de consola que son *ports*, adaptaciones de la versión de **Steam**, siendo técnicamente superior la versión **PC** al mover los juegos a 60fps por norma general.

Final Fantasy, **Naruto, Dynasty Warriors** y muchas otras franquicias han dejado de ser terreno exclusivo de consola.
Indies, ese género que está tan de moda, el pequeño desarrollador por fin se hace hueco, ¿por qué ahora puede y antes no? La mayoría de títulos *Indie* de consola han pasado antes por **Steam**. Quizás tenga algo que ver.

OLVÍDATE DE LAS INSTALACIONES

Esa librería DLL que te falta, ese ***Direct X*** que te da error, ese directorio de instalación… ¡Qué tiempos aquellos!

Steam lo instala todo de forma automática. En el momento que añades un juego a la biblioteca y autorizas su descarga te olvidarás de todo. Además los juegos son instalados siempre en el mismo sitio perfectamente organizados.

ACTUALIZACIONES AUTOMÁTICAS

¿A quién no le ha pasado el invitar a alguien a su casa, o comprarse un juego recién salido y tener que posponer la fiesta porque antes de poder a jugarlo se ha puesto a descargar gigas de parches como si no hubiera un mañana?

“-Bueno, echamos unas horchatas mientras se actualiza”. Se derrite el hielo y sigue ahí, la barra de la muerte que no llega nunca al 100%, cada vez que la miras va más lenta.

Olvídate de eso en **Steam**. Las actualizaciones se bajan automáticamente mientras no estás jugando, sin que tengas que hacer nada, en segundo plano. De esta forma siempre tendrás el juego listo y ahorrarás en horchatas.

COMUNIDAD

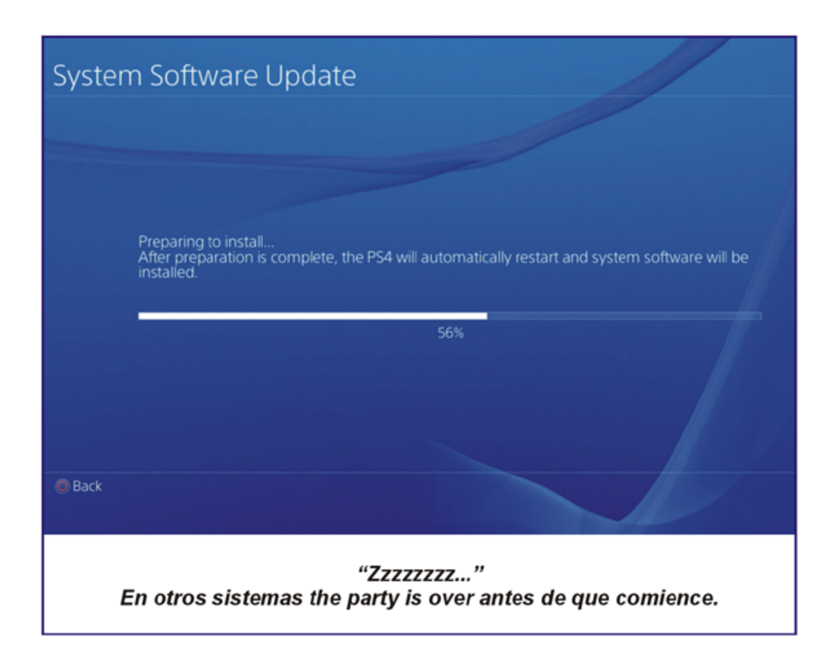
La comunidad **Steam** es enorme, y cada juego tiene su propia comunidad detrás. Cualquiera puede opinar, crear guías, trucos y hasta *mods*. Siempre tendrás alguien con quien jugar.

BIBLIOTECA

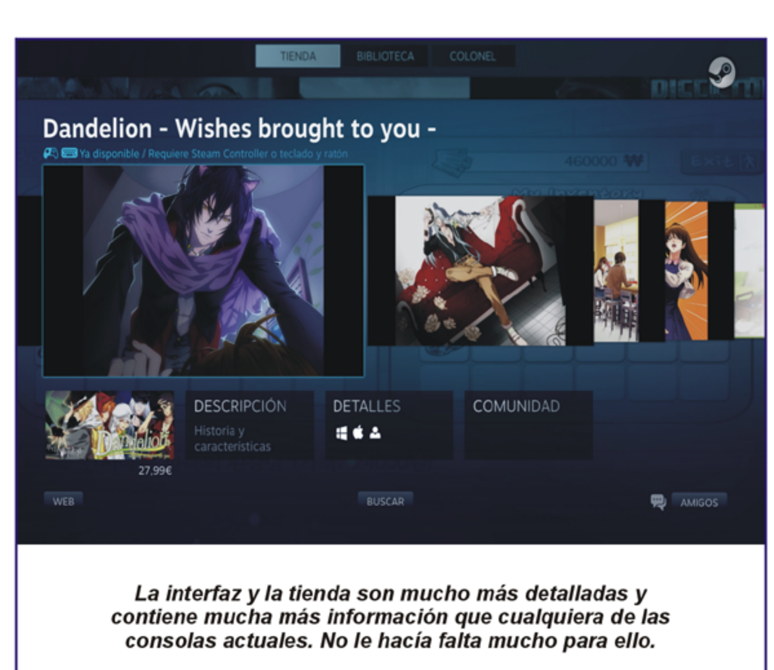
Uno de los mayores argumentos de los detractores del **PC** era lo aparatoso del proceso para ponerse a jugar. Tener que arrancar tu respetable computador para luego lanzar el juego desde el mismo sistema operativo no era nada práctico.

Con la biblioteca ya no hay excusa. Todos los títulos quedan perfectamente ordenados, tu colección siempre ordenada y a un click.

Además, lo de ampliar la colección vicia, la compra compulsiva se dispara con esos precios.



“Zzzzzzzz...”
En otros sistemas the party is over antes de que comience.



La interfaz y la tienda son mucho más detalladas y contiene mucha más información que cualquiera de las consolas actuales. No le hacía falta mucho para ello.

BIG PICTURE

¿Fan de los interfaces simples? No es problema. Toma asiento, coge tu pad de **Xbox360** y activa el modo ***Big Picture***. Olvidarás que estás delante de un ordenador. **Steam OS**, de hecho, utiliza en gran medida esta interfaz. ¿Que qué es **Steam OS**? Un sistema operativo basado en Linux, que puedes instalar en cualquier **PC**, y que llevarán instaladas de serie las **Steam Machines**.

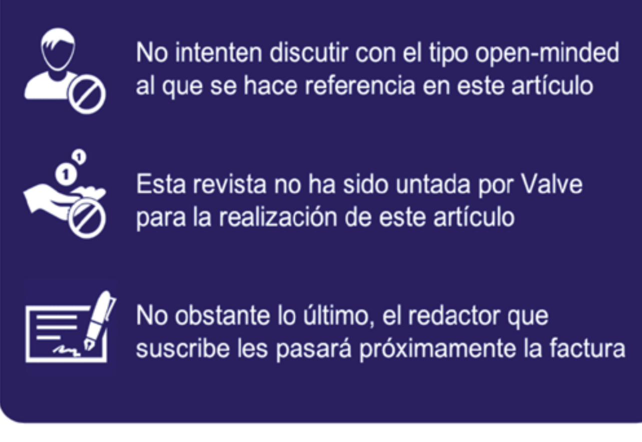
¿Y qué son las **Steam Machines**? A estas alturas de narración ya nos lo podremos imaginar. Dicen, algunos, que **Steam** Machines será a las consolas lo que **Steam** es a la piratería. Pero esto sólo la historia lo podrá confirmar.

Y así es como el **PC**, el marginado de la clase, se levanta una vez más de su caída. Esta vez, plantando cara.

Y **SteamOs** tan agustito…



Las Steam Machines están cada vez más cerca de ser una realidad. Pequeños Pc's configurados con Steam OS.



Para mí el espíritu ***Loading*** es básicamente el gusto por esos juegos que no son tratados en los medios mayoritarios, esas joyas ocultas que no son difundidas y merecen ser jugadas y disfrutadas por todos los amantes de los videojuegos.

Me gustaría aprovechar que recientemente se ha puesto a la venta su versión para **Steam** (más de tres años después) para hablaros de uno de los juegos de descarga que más me han gustado: ***Outland***. Un juego que aunque inicialmente entra por los ojos, no nos demuestra todo su potencial hasta que nos ponemos a los mandos.



LA DUALIDAD DEL UNIVERSO

La historia está centrada en la mitología maya, y nos pondrá en la piel de un guerrero en continua lucha entre el bien y el mal. Quien va sufriendo pesadillas durante el título, las cuales serán ni más ni menos que aventuras vividas 30.000 años antes durante la creación del universo.

La lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el *ying* y el *yang*. Todos ellos reencarnados en el azul y el rojo, que serán los colores por donde nos vayamos moviendo.





NO SOLO DE IKARUGA BEBE OUTLAND

Al ver el juego, todo el mundo ve una clara referencia al clásico de Treasure, Ikaruga y su sistema de colores. Pero Outland no se queda ahí, y podríamos afirmar que bebe de otros juegos como por ejemplo Silhouette Mirage (Shoot'em up de Treasure con el mismo sistema), los plataformas clásicos, e incluso un poco del sistema de mapeados y armas de Metroid.

Para los que no conozcáis el sistema de Ikaruga, nuestro personaje podrá intercambiar entre dos colores rojo y azul. Cuando estemos de color rojo, los proyectiles enemigos de este mismo color no nos afectarán y solo dañaremos a objetivos de color azul. Y cuando nosotros estemos de color azul, será totalmente al contrario. No nos dañarán las balas azules y solo dañaremos a los enemigos rojos.

Como de costumbre, empezaremos el juego con los poderes muy limitados, los cuales iremos recuperando conforme avancemos la aventura. Y realmente no serán pocos los poderes de los que disfrutemos a lo largo del juego. Golpes básicos, empujón, rayos, doble salto, etc…

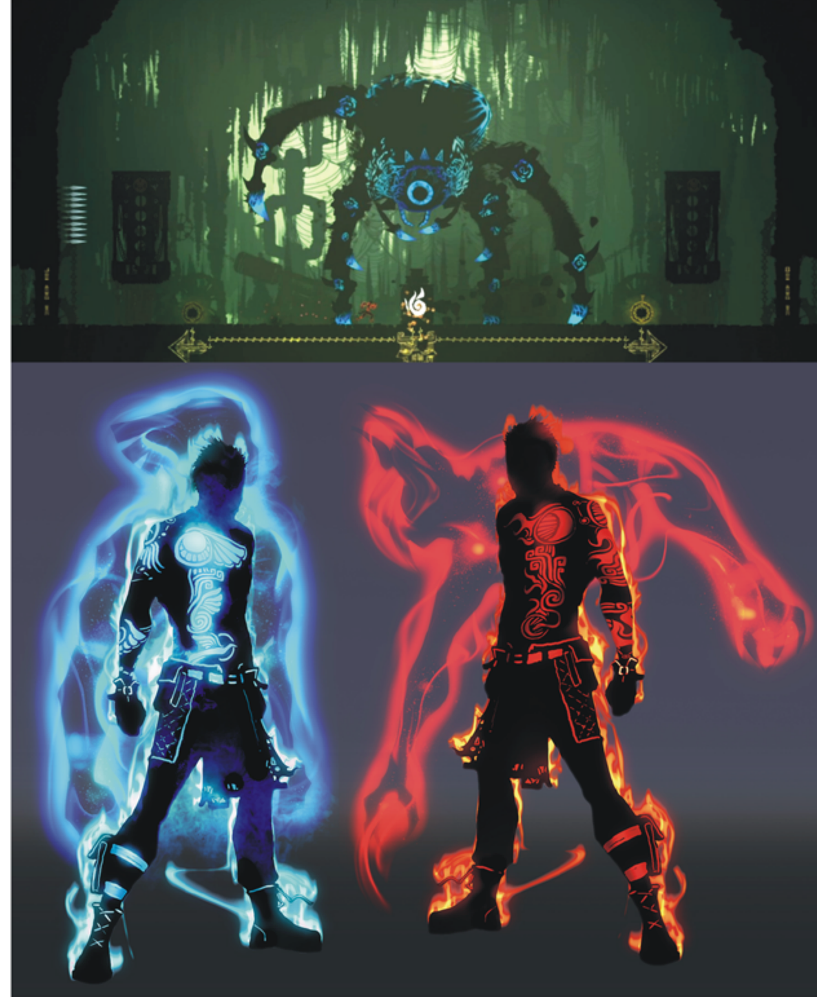




VISUALMENTE ESPECTACULAR

Y es que aunque los gráficos sean bastante simples, los juegos de luces/sombra del mismo lucen espectaculares. Sobretodo cuando empecemos a adentrarnos en él y los proyectiles enemigos empiecen a ser numerosos, formando formas y colores cual espectáculo pirotécnico.

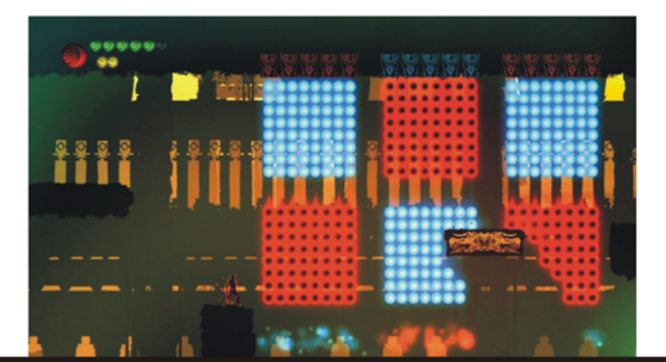
Los enemigos finales, merecen un comentario a parte. Ya que son impresionantes en todos los sentidos. En tamaño y vistosidad.



¿UN TÍPICO PLATAFORMAS?

No se si a ***Outland*** lo podemos etiquetar como un plataformas típico o no. Lo que si que sé, es que el juego es muy adictivo. La curva de dificultad está muy bien lograda. Llegando esta a su máxima expresión en la última fase, donde deberemos dar cuenta de todas nuestras habilidades y reflejos. Ya que en muchas situaciones deberemos cambiar el color de nuestro personaje en décimas de segundo para no morir en el intento.

Y si por si esto fuera poco, los chicos de **Housemarque** han dispuesto de un modo cooperativo que hará las delicias de todo aquel que lo pruebe.



EN RESUMEN

Si os gustan los juegos de plataformas “clásicos” con un toque moderno añadido y con unos gráficos espectaculares “a su manera”, no os podéis perder ***Outland***. Ya que además por poco dinero tendréis unas 5/6 horas de diversión asegurada.

Gaming Generations

Dicen que las canciones son una vía para viajar al pasado, un medio para facilitar la introspección retrospectiva de cada uno de nosotros.



¿Qué les deparará a la actual generación de gamers en formación?

Escuchar una canción que tiempo ha nos marcó hará que retrocedamos hasta aquel instante especial. Aquel día que te comiste el mundo o aquel otro en que el mundo se olvidó de ti, el primer beso con aquella persona o el batacazo con aquella otra, la bienvenida y la despedida de seres queridos… Siempre habrá una canción ahí para cada momento.

Lo mismo sucede con las películas… y, cómo no, con el entretenimiento digital, los videojuegos.

¿Quién puede evitar sentir "ese algo" que nos produce escuchar una melodía que nos hace regresar a aquel día de nuestra infancia? Sí, aquel día que hiciste campana para jugar al jueguecito de marras, que te pasaste todo el día enganchado a las maquinitas, *¡te vas a quedar ciego!* ¡Oh! Hasta los gritos maternales regresan a nuestros oídos, cansinos entonces y entrañables ahora.

Pero la orquesta ya no suena igual. Las bandas sonoras de hoy raramente nos transmiten las mismas sensaciones que antaño hacían las delicias de nuestros oídos y disparaban la nota en las publicaciones del sector. No son capaces de repetirse en nuestra mente, ni siquiera en nuestro más bajo estado cognitivo, no lo son.

Hay algo más, no todo a música se resume. Hay algo que los *gamers* y *retro-gamers* (viciaos de los buenos) apenas perciben en los títulos actuales. Permitidme que lo llame "alma".

Evolución de Lara Croft, gran heroína de las chicas gamers de diferentes generaciones.



Una seta que hace crecer, el sonido de unos anillos, una bola de energía azul, un *100 Mega Shock*, un amigo picando al timbre para "echar una a dobles". Iconos, sonidos, gestos, conceptos y sucesos que podrían ser parte de esa alma que hoy echamos en falta.

Un alma relegada a segundo plano, pervertida desde arriba por inversiones millonarias donde priman los beneficios por encima del producto y donde los juegos han dejado paso a las unidades.

¿A dónde nos va a llevar esto? ¿Qué será de este mundillo en 10 años? ¿Vamos destinados al *Pay2Win*? ¿Será todo una barbarie de *DLC* y micro pagos?

Entre tanta incertidumbre un niño levanta enérgicamente su mando, su *pad*. Lo hace con la esperanza de que su personaje salte aún más alto. Sí, al igual que otros lo hicimos tiempo atrás, era otra generación.

Y es que cada generación tiene su propia forma de ver el alma a las cosas, porque el alma puede que sólo sea aquello que en el futuro será añorado con nostalgia.

Quizás algunos no puedan disfrutar de lo mejor de generaciones pasadas, pero pueden hacerlo de esta, la actual.

Porque hay cosas que no cambian. Ni cambiarán. Porque son comportamientos que residen en la condición humana, porque por mucho que cambie el panorama, por mucho que la orquesta desafine, somos nosotros los que, al fin y al cabo, seguimos jugando.



***Arriba:** ilustración de Kidchuckle que plasma el inicio del entretenimiento en casa y la actualidad.*

***Izquierda:** Ryu, enorme representante de la segunda generación de Gamers.*

***Abajo:** Sony lanzó hace un tiempo un pequeño vídeo que viene muy adecuado al artículo.*

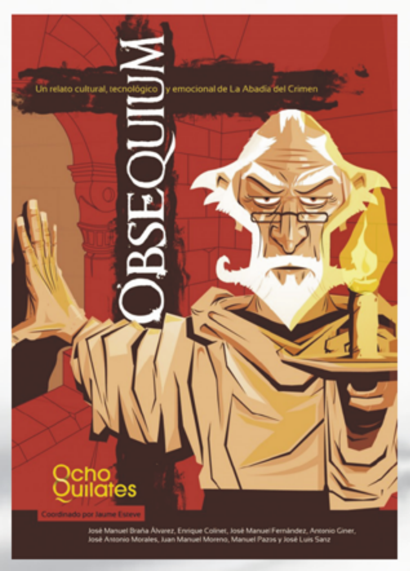
DIARIO DE UN COLABORADOR

Ha llovido lo suyo desde aquel día en el que, hablando distendidamente con el bueno de *Sergio Herrera* en el ya vetusto **ICQ**, me comentó la posibilidad de colaborar con lo que por entonces era el proyecto ***"Now Loading"***. Servidor ya había trasteado anteriormente con la parte más seria del ocio electrónico, programando para el **MSX** y realizando músicas para la *demoscene* del **Commodore Amiga**. No obstante, siempre me había picado el gusanillo de escribir sobre videojuegos, algo que, ya que estamos de confesiones, hacía desde que era pequeñajo de manera absolutamente privada. Pero me atraía la idea de ver mis textos publicados en los kioscos, puesto que no pisaba el formato papel desde aquella vez que la revista **Input MSX** me publicara a mediados de los ochenta el gráfico que realicé para su concurso de mascotas.

Si la memoria no me falla, me estrené con un artículo dedicado a narrar las andanzas de ***Captain Tsubasa*** en esto del videojuego. Y voto a bríos que fue una experiencia la mar de gratificante el poder expresar de forma más o menos profesional -distábamos de serlo... ¡pero se intentaba!- los conocimientos que había ido adquiriendo con el paso de los años. A esto se le sumaron artículos que, en compañía del maravilloso **Loading Team**, le dedicamos a ***Castlevania***, a los *RPG* y a chorrocientas japonesadas más de esas que permanecían en el limbo del desconocimiento para los muchos jugones que, desinformados, se aferraban a lo que había en la prensa del sector.

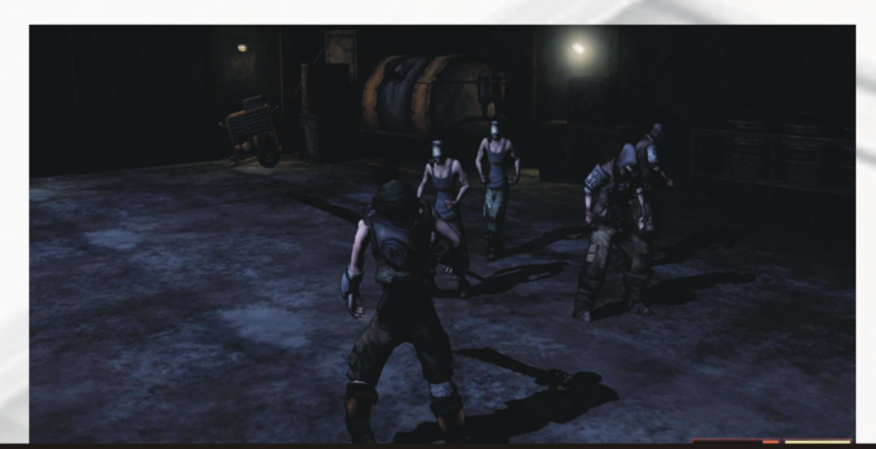
Y de ahí saltamos a ***GameType***, me introduje también en ***Retro Games***, ayudé a crecer a la por entonces joven ***MeriStation*** y, con el tiempo, terminé fundando ***Metodologic.com***, mi pequeño *webzine* desde el que sigo hablando sobre videojuegos. No puedo olvidarme de otros lugares por donde ha pasado mi firma: ***MundoGamers***, ***Anait***, ***Marca Player***, la revista ***Star-T Magazine***, un buen puñado de maravillosos *podcasts*... También he sido uno de los firmantes del libro ***Obsequium*** (un tratado sobre ***La Abadía del Crimen***), he corregido algunos a la usanza de ***Ocho Quilates*** o ***Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss*** y co-presento el programa de radio ***Videojuegos en Clave*** para **Radio Giralda**. *Give me more! ^0^*







Arriba-izquierda: Fanzine realizado por JM de pequeño.
Arriba-derecha: Cubierta de "Obsequium".
Aquí: Conferencia RetroBarcelona.
Abajo: Decadence Origins.



En base al recorrido mentado, un día me pidieron que diera una pequeña charla sobre la historia del videojuego en España, una charla que terminó convirtiéndose en una ponencia de casi dos horas. A día de hoy, he llevado esta conferencia a lo largo y ancho de España, hasta el punto que el **Instituto Cervantes** y la asociación **ArsGames** me invitaron a llevarla a cabo allá por los Estados Unidos. Una experiencia a todas luces impagable el ver cómo un público tan "lejano" al español supo apreciar las bondades del sector tal y como lo conocíamos en nuestro país. Era sumamente emocionante ver a los chavales de Albuquerque absolutamente prendados de incunables como ***Army Moves*** o ***La Pulga***.

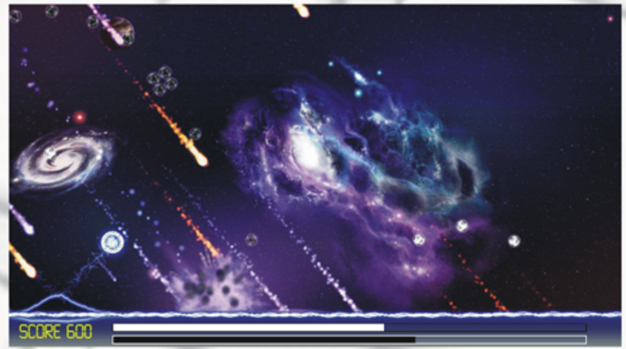
Sin embargo, algo faltaba en todo este viaje. Gracias a la experiencia ***Loading***, había podido asomarme a este sector, pero todavía no sabía lo que era el estar al otro lado. Como redactor de videojuegos pude visitar algún que otro estudio de desarrollo, había visto las tripas de ciertos videojuegos y, lo más de lo más, pude entrevistar a gente de la talla de *Koji Igarashi*, el maestro tras ***Symphony of the Night***. Todo esto me contagiaba unas ganas tremendas de hacer algo en este sentido; de trabajar realizando juegos. Estaba completamente seguro de que, con la experiencia adquirida, sería capaz de hacer algo potable... pero oye, que no terminaba de dar el salto. O más bien, no sabía cómo darlo. Hasta que un día, después de participar en una mesa redonda sobre el desarrollo *indie*, llegó una propuesta ciertamente interesante.

Entré a trabajar dentro de la hoy defenestrada **Revolution System Games** para realizar funciones de comunicación. Ya se sabe: notas de prensa, redes sociales, etc. Estábamos promocionando una ambiciosa *aventura-RPG*, ***Decadence***, y en cierto momento del desarrollo, se gestó la idea de concebir una pequeña precuela. Ahí tuve la oportunidad de entrar en el diseño de jugabilidad y en la creación de mapas, haciendo algo tan bizarro como colocar el laberinto de ***La Abadía del Crimen*** dentro de esta obra. También realicé la banda sonora de este lanzamiento, para lo que tuve que abandonar mis gustos electrónicos y presentar una serie de calmadas partituras tocadas con arpa y piano. Una experiencia interesante, dentro de lo limitado que fue trabajar con un *engine* que distaba mucho de estar acabado.

El problema de un desarrollo de largo recorrido es que termina afectando sobremanera a las arcas de la empresa. Más aún cuando ***Decadence*** se sustentaba de un motor gráfico de factura propia, algo bastante desmesurado para los tiempos que corren y para los medios dispuestos. Así que **Revolution System Games** se estaba quedando sin fondos, y propuse la idea de realizar un videojuego de corte *arcade*, algo que requiriera poco tiempo de desarrollo, con la esperanza de que pudiera generar ingresos y mantener a la compañía un poco más a flote. Pese a las reticencias (**Revolution System Games** quería ser la compañía de ***Decadence***, y no de "otro juego"), la lógica terminó imperando, por lo que se me asignó un pequeño equipo para empezar a trabajar en lo que sería mi primer proyecto como *Lead Game Designer*: **Dualsus**.

Trabajamos durante un mes y medio a destajo para obtener el juego. Mi función en el mismo fue la de diseñar su mecánica, dirigir a los programadores y diseñadores y, finalmente, componer la banda sonora. Fue duro, pero me lo pasé de miedo. ***Dualsus*** no era el juego que un tipo como yo querría hacer, pero sí entraba dentro de mi plan, que no era otro que el realizar un título divertido y, sobre todo, original. Había mezclado ideas de los juegos de naves clásicos, de los *arcade* de plataformas y de la dualidad de colores del mítico ***Ikaruga***. De ahí salió un concepto que terminó funcionando muy bien, generando curiosos beneficios en algún que otro *Bundle* en el que se asomó... pero lo cierto y verdad que ya era tarde para **Revolution System Games**.

La experiencia no hizo más que animarme a seguir diseñando juegos, a seguir por la senda del desarrollo. Recientemente he tenido la suerte de reunirme con un equipo increíble, y tenemos en proyecto una buena cartera de software por hacer. Pero lo mejor de todo es que por fin estamos haciendo el videojuego que siempre he querido realizar: un *shoot'em up* al más puro estilo de los clásicos ***Gradius***, ***Salamander*** y ***R-Type***. Su nombre es ***Maxxima***, y recientemente lo hemos estado mostrando en la **Madrid Games Week** con resultados muy positivos. No os podéis imaginar lo grato que es ver a decenas y decenas de chavales picándose a dobles con tu juego, gritando entre risas mientras el *final boss* de turno los aniquila sin piedad. Oro puro para el corazón, amigo lector.



Arriba: Pantalla del videojuego "Dualsus".
Abajo: Pantalla del videojuego "Maxxima" (en desarrollo).



¿Qué me queda por hacer? La verdad es que no lo sé. Por el momento, seguir en esto de hacer videojuegos, que a pesar de lo complicado que resulta vivir de ello, es de lo más placentero que he hecho en mucho tiempo. Con todo, echar la vista atrás y contemplar todo lo que he hecho me lleva siempre al momento en el que charlé aquella vez con el legendario *Mr.Karate* y nos pusimos a prueba el uno al otro preguntándonos cosas sobre ***The King of Fighters*** o sobre el viejuno ***Magical Tree*** de **Konami**. Sin el amigo *Seru*, sin la añorada ***Loading*** servidor seguramente estaría haciendo otra cosa muy distinta a lo que estoy haciendo ahora. Y por ello, además de agradecerle a todo el equipo los maravillosos ratos que pasamos mientras la hacíamos, tengo que dar las gracias de corazón a todos los lectores y amigos de *#frikilandia* que nos hicieron ser lo que a día de hoy somos. ¡Gracias!

por Kim Kapwham (www.akibahole.com)

HACIENDO AMIGOS

UNA VISIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

Ponerse a rememorar los tiempos de ***Loading*** y ***Gametype*** en los que todos éramos más jóvenes y algunos todavía podíamos peinarnos resulta todo un ejercicio de nostalgia. Inevitablemente uno se sitúa en aquellos años y piensa en las esperanzas que albergaba para el futuro en esos tiempos. En mi caso particular tenía claro que quería dedicarme a algo relacionado con el mundo de los videojuegos, y así fue durante una larga temporada de mi vida. Algunos puede que piensen que el estar de cara al público resolviendo problemas técnicos de juegos era tarea de escaso postín en comparación a las vidorras que se pegan *Kojima*, *Molyneux* o similares. Yo tengo que reconocer que mi trabajo me gustaba: tuve la inmensa suerte de contar con unos compañeros excepcionales y una capacidad de arrimar el hombro en equipo que ya la quisiera hoy en los oscuros años de crisis que corren. Pero también era un trabajo que te acercaba al verdadero perfil del jugador que hay en España. No puedo decir que me faltase *feedback* por parte de los lectores cuando sacábamos las revistas, pero tratábamos temas muy concretos y muy frikis totalmente alejados de lo que realmente se estila en España a la hora de jugar y como no tardaría en comprobar. Este es un pequeño resumen de algunas de las anécdotas que pude experimentar durante esos años. Por respeto a mis compañeros y a los propios usuarios aquí no se van a decir ni nombres de juegos ni de compañías ni mucho menos de personas. Eso lo dejo a vuestra entera imaginación, aunque después de intercambiar casos con colegas de profesión puedo dar fe que cualquier persona que trabaje de cara al público en una tienda de videojuegos o una empresa del ramo tendrá cientos de anécdotas similares o aún más descabelladas.

"ATENCIÓN A CARADURAS, ¿QUÉ DESEA?"

Para mucha gente, una compañía de videojuegos es algo así como un lugar feliz situado al pie de un arco iris donde uno toma cañas con *Miyamoto* mientras se juega al cricket montado en unicornios. Por ello no resultaba extraño que hubiese gente que llamase diciendo literalmente que quería que le regalasen una **PlayStation 3**, porque estaban muy caras y 600 euros no caen del cielo. Teniendo en cuenta que servidor no tuvo una hasta el año 2009, reconozco que me costaba bastante explicar de manera educada que nosotros tampoco teníamos **PlayStations 3** para ir regalando por las calles como si estuviésemos en la cabalgata de los *Reyes Magos*. Porque (por si alguien lo dudaba) siempre se cabreaban ante la negativa.



ilustración © Izumi Arimatsu

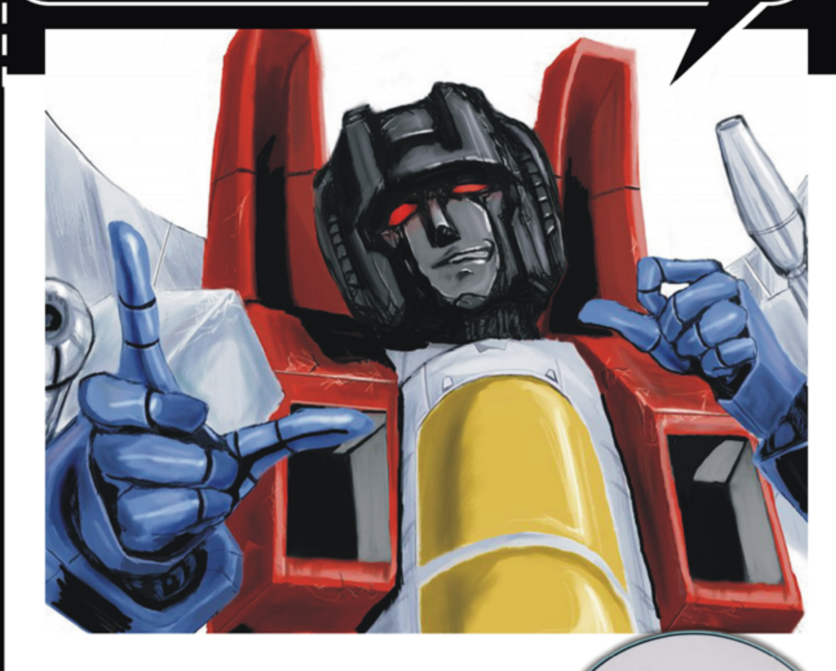
“SI NO LO CAMBIÁIS, ES PORQUE NO QUERÉIS”

Otra creencia popular en España es que cuando uno llama a una compañía de videojuegos va a hablar directamente con el tipo que ha hecho el juego que ha comprado. En una ocasión nos enteramos la noticia de que un semidesconocido deportista que militaba en la segunda división de Uzbekistán había fallecido porque un enciclopédico jugador de un videojuego de deportes lo había leído en el ***Marca*** y exigía que se retirase a ese jugador al día siguiente de su entierro porque no le gustaba jugar con muertos. Al no poder satisfacer su exigencia de inmediato me espetó un nada diplomático *“Pero a ver, atiende ¿cuánto tardas en programarlo? ¿Diez minutos? ¿Veinte? Vagos, que sois todos unos vagos y teníais que estar en la calle...”*



...y esto es lo que hice yo a continuación.

“NO LO ENTIENDO”



Mezclar videojuegos con política nunca es una buena idea. Si además para apoyar reivindicaciones políticas se usa algo tan inocente como es la lengua, la idea deja de ser mala para convertirse en francamente espantosa. En una ocasión recibimos un correo electrónico de una persona que exigía la inmediata traducción de todos los juegos al catalán ya que, según interpretaba el nuevo *Estatuto de Cataluña* todas las obras audiovisuales debían distribuirse necesariamente en catalán. Muy sutilmente le preguntamos si estaba dispuesto a empezar a pagar 150 euros por cada juego, ya que si bien los juegos en Europa eran más caros que en EEUU o Japón debido a las múltiples traducciones... el distribuir juegos traducidos y doblados al catalán, valenciano, balear, euskera, gallego, castellano, aranés, fabla aragonesa y bable encarecería los productos hasta lo imposible. No volvimos a saber de él, y tampoco quisimos hacer sangre con los tópicos regionales.

ilustración “Starscream” © Shikine Amaneshi

ilustración © Utsubo >

ESPABILADOS POR EL MUNDO

Hablar de piratería siempre es un asunto espinoso... a pesar del hecho de que estemos reconocidos como uno de los países más piratas del mundo desde hace muchos años. En una ocasión nos llamó un chavalín preguntando el número de serie de un juego porque supuestamente había perdido el manual de instrucciones. Cuando se trata de un juego con múltiples versiones y continuaciones lo más normal y rápido era preguntar el código que siempre viene indicado en el frontal de cualquier *CD*, *DVD* o *Blu-Ray*. El caso es que el chico por más que miraba no lo encontraba, e insistía en que ahí no había escrito ningún número. Al final se me ocurrió preguntar el color del disco, no fuera que estuviese tratando de instalar en un *PC* un juego de **PlayStation 2**. Pues me dijo que era gris ceniza y con una única palabra escrita, nada menos. *“¿Y qué pone?”* dije yo. *“PRINCO”* dijo el chaval.



"ANTES DE DENUNCIAR, SEGUROS PARA CEREBROS CONTRATAR..."

Está claro que cuando uno compra algo es muy libre de hacer con él lo que quiera, pero lo que no está tan claro es que si se usa para algo radicalmente distinto a su función original... no puede quejarse demasiado de los errores. Haciendo un símil podríamos decir que si uno se compra una moto-sierra es muy libre de usarla para hacerse la circuncisión... pero no puede quejarse si corta un poco más de lo estrictamente necesario. En mi caso, tuvimos a una muy enfadada diseñadora de interiores que utilizaba la función de construcción de bases de uno de nuestros juegos para sus demostraciones a los clientes en lugar de los adecuados programas de diseño *3D* que se usan en estos casos. Para colmo había instalado tal cantidad de objetos adicionales que sobrepasaba en más de 4 veces el tope de memoria de su equipo. La señora no solo era incapaz de entender que si se tienen 512 *megas* de *RAM* no pueden cargarse a la vez 6144 *megas*: exigía que aquel espantoso *Frankenstein* funcionase de inmediato, y además exigía una indemnización por daños y perjuicios ya que estaba teniendo pérdidas en su negocio por nuestra incompetente programación.

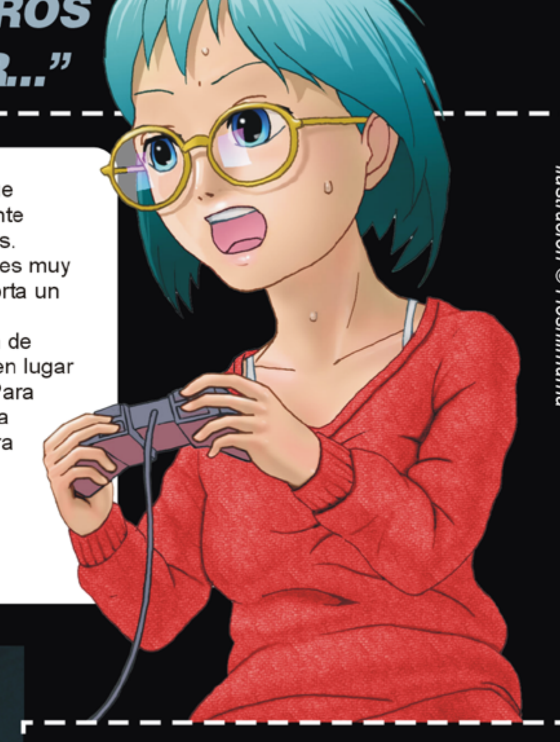


ilustración © Hoshiimama

YOU'RE DOING IT WRONG

EL INCREÍBLE CASO DEL HOMBRE CON EL CEREBRO MENGUANTE

Hay veces en las que simplemente el intelecto no da para más. Si uno no sabe manejar un ordenador no debe tener vergüenza en adquirir una consola para poder meter el juego y disfrutarlo sin complicaciones. Pero resulta francamente complicado explicar sin carcajearse que, cuando se ha comprado un juego que viene grabado en un *DVD* en vez de un *CD*, y no se dispone de unidad lectora de *DVD* en el **PC**, uno no puede traerse del salón el aparato donde ve las películas y cargarlo desde ahí.

"¡EL JUEGO YA NO TIRA!"

Antes de la tiranía de **Steam**, si querías jugar a algo en *PC* había que instalarlo y dejar el *DVD* metido dentro para que funcionase... si querías jugar de manera legal. Nosotros solíamos ser bastante enrollados y si el disco se deterioraba por el uso lo cambiábamos por uno nuevo aunque hubiese pasado la garantía. Después de todo, resulta muy sencillo ver si un disco está desgastado o ha tenido mal uso. En una ocasión un tipo nos envió un *DVD* de juego partido en tres trozos pegados con *Superglue*. Lo gracioso es que juraba que esa rotura era del año anterior, pero que después de pegarlo había seguido funcionando sin problemas hasta que el disco se había terminado desgastando meses más tarde.



Desconocemos si estas dos señoritas que testean el Socom de PS2 guardan alguna relación sanguínea con el sujeto de esta anécdota, aunque por su forma de disfrutar del juego (atentos a la posición en la que sostiene el pad la chica a la izquierda), sospechamos que sí.

TELETIMOS TOCAWEBS

Si algún teleoperador os jura que con un pincho *USB* y una conexión de internet portátil *3G* podéis jugar perfectamente y sin *lag* alguno a vuestro juego *online* preferido, podéis mandarlo a tomar por donde amargan los pepinos de mi parte. Las operadoras de telefonía móvil hicieron una campaña descaradamente falsa en el 2009 y todavía me pregunto cómo hubo gente que picó.



Con El Gordo Gabe estas cosas no pasan.

UN REVÉS INESPERADO

Un sistema de protección en **PC** bastante extendido a mediados del 2000 fue el ***SecuRom***, un programita que teóricamente impedía que grabases o ejecutases el juego si tratabas de copiarlo. Su funcionamiento era bastante simple: buscaba si tenías alguna unidad de emulación de *CD* o *DVD* como las que crean programas tipo ***CloneCD*** o ***Daemon Tools*** y, si lo encuentra, salta el mensaje de *"Unidad de Emulación Detectada: por favor, desinstale"*. El problema es que en España, por norma general, poca gente sabe lo que tiene instalado en el **PC** o para qué vale cada cosa. En consecuencia: millones de *gigas* en carpetas rebosantes de ***MAME***'s, ***NeorageX***, ***KawaKs***, ***Zsnes***, ***ePSXe*** y similares repletos de *roms* fueron inmisericordemente borradas entre lágrimas de los propietarios que preferían asesinar a *Terry Bogard* o a *Mario Bros* antes que a su nuevo y flamante *shooter*.

AQUEL DÍA 1 DE MARZO DE 2010

Todo aquel que haya trabajado en los videojuegos en los últimos años tiene grabado a fuego en el culo el día 1 de marzo de 2010. Sí, el día en el que a la **PlayStation 3** le dio por creerse que era bisiesto y todo el sistema *online* y de trofeos se tomó un descanso. Aquel día me fascinó el ansia y la capacidad que tiene la gente para mentir de manera descarada con tal de poder jugar *online* a lo que fuese. Un problema a nivel internacional reconocido por **Sony**, los telediarios y periódicos digitales dando la noticia, cachondeo a niveles épicos en ***4Chan*** y en ***2ch*** montando reuniones con horcas y guadañas para pedir la cabeza de *Shuhei Yoshida* porque el ***Idolmaster*** no arrancaba... y en el teléfono gente gritándome que diciendo que podían jugar *online* a absolutamente todo menos a los juegos de nuestra compañía, que era problema nuestro y que querían nuestros testículos en una bandeja. *Rabia negra*, la llamaban en ***Warhammer***.

UN GOLPE CRIMINAL MAESTRO

Por terminar con una nota positiva, en una ocasión tuve la oportunidad de colaborar en la resolución de un delito. Una señora nos llamó contándonos que había sufrido el robo de su bolso con tarjetas de crédito y había cargos a nuestra tienda digital. La *Guardia Civil* se puso en contacto con nosotros y corroboró la historia con la denuncia pertinente, así que ofrecimos nuestra ayuda para ver si se podía echar una mano. Con todos los permisos verificados y un agente de la benemérita a mi lado, entré a revisar esos cobros ya que esas cuentas están altamente protegidas por la *Ley de Protección de Datos*. Grande sería nuestra sorpresa cuando vimos que el ladronzuelo de turno no solo había hecho compras en nuestro portal con tarjeta ajena... sino que las había hecho desde su cuenta, la misma donde tenía compras anteriores para no perder logros y trofeos. Lógicamente ahí estaba el nombre, dirección, teléfono y *DNI* del sustractor, datos que pasaron a disposición de la autoridad con no poco cachondeo por nuestra parte.



...y así estaba la benemérita esperando.

¡NO OS ENGAÑÉIS!

Trabajar en una empresa de videojuegos es exactamente igual a trabajar en cualquier otro lugar de España. Hay muchísimos líos, las condiciones distan mucho de ser las ideales y casi todo se hace deprisa y corriendo en vez de planearse de antemano. Pero también se conoce a gente maja y puedes sentirte que haces algo útil si le pones empeño. Mi experiencia fue positiva a pesar de los malos momentos. Si alguno habéis trabajado en algo parecido, ¿qué opináis?

DARKSIDE PROJECT

En pleno apogeo de esta segunda oleada, de este revival, de este casi podríamos decir apoteósico resurgir de los juegos de lucha que hace más de una década dábamos por muertos -a excepción de unas pocas sagas- parece increíble que **Capcom** (por ahora) no haya lanzado ya una nueva entrega de ***Vampire*** (***Darkstalkers***) o ***Project Justice Gakuen*** (***Rival Schools***).

Yoshinori Ono, "ese personaje" tan particular de **Capcom** y máxima figura responsable del desarrollo de ***Street Fighter IV*** y ***Street Fighter x Tekken***, declaró públicamente sus enormes ganas de llevar adelante un renovado ***Darkstalkers*** poligonal... aunque tras comprobar las ventas reguleras de ***Darkstalkers Resurrection*** para el mercado de descargas directas de **PS3** y **Xbox360** la cosa no pareció seguir adelante.

Y es una pena, una auténtica pena. Comprendo que la saga **Vampire** (título original de ***Darkstalkers*** *1* en Japón) no sea de agrado para todos los públicos porque su sistema de *combos encadenados* y el estilo de ataque/control de los personajes dista bastante del popular ***Street Fighter***, mucho más elemental para novatos y de un ritmo de juego más pausado... pero a ver, aquellos que disfrutamos de sagas más complejas como ***Guilty Gear*** o ***Blaz Blue*** no somos pocos, y la originalidad y velocidad de juego está muy en la línea de los ***Vampire*** (siempre los he considerado herederos de ***Darkstalkers***). Pero vale, como digo, demos por sentado que ***Darkstalkers*** no reúne tantas ventas como podría para arriesgarse a lanzar un juego nuevo (que igual está en desarrollo, vayan ustedes a saber)... pero ¿y si juntásemos a sus personajes con los de la saga ***Rival Schools***? O incluso si lo llevásemos más lejos.

Sé que esto puede sonar raro y sin demasiada lógica, pero de las mezclas nacen los ***Marvel Vs Capcom*** o el ya citado ***Street Fighter x Tekken***, y podría salir algo más que bueno. Por lo pronto conseguiríamos acaparar a los fans de ambas sagas, aumentando considerablemente las ventas. ***Rival Schools*** tiene personajes más en la línea de ***Street Fighter*** y del mismo modo que pudimos disfrutar de *Batsu Ichimonji* en el maltrecho ***Tatsunoko Vs Capcom***, de un abusivo *Kyosuke Kagami* en ***Capcom vs SNK 2***, y de unos cuantos personajes de ***Darkstalkers*** en la saga ***MvsC***, las posibilidades de hacer un buen juego en 3D rápido y con combos aéreos están ahí, esperando a que le den forma.

Como dice el nombre de esta sección, soñar es gratis, y es por eso que voy a exponer lo que yo haría si estuviese en mi mano llevar adelante un título que sacase de la recámara estas dos sagas.

Nota: en adelante pondré ***DS*** para no repetirme con ***Darkstalkers***/***Vampire***; y ***RS*** para ***Rival Schools***/***Project Justice Gakuen***.

A mi idea loca (loca porque tendrían que trabajar, y parece que le tienen aversión a la programación de algo nuevo) le he puesto el nombre de ***DarkSideProject***. De hecho me gustaría que compartieseis vuestra opinión conmigo al respecto de todo lo que os voy a presentar en este artículo, comentando por **Twitter** bajo el *hashtag #darksideproject*.



Arte original de *Mark Brooks*

Personajes:

Si no sois profanos de ***DS*** y ***RS*** sabéis que hay muy buena materia prima con la que trabajar en lo que respecta a personajes populares y llamativos. No acabo de comprender que *Demitri* haya quedado fuera de los *crossovers* a excepción del infumable ***SNK vs Capcom Chaos***, porque es un curiosísimo *Ryu* de la vida con golpes bastante completos.

También tenemos a *Sakura* en ***RS***, que aparece como representante de su escuela (*Tamagawa Minami High School*) y quien me sirvió de nexo para estirar la plantilla del juego hasta ***Street Fighter***, franquicia que siempre eleva las ventas del producto final, y de la que no

dudaría en echar mano porque guarda muchos elementos en común con ambas sagas.

El juego acabaría teniendo un *roster* de personajes que se me ha elevado a 13 equipos de 3 personajes cada uno (recordemos que el uso de los grupos de 3 personajes fue exclusivo de la saga ***KOF*** hasta que apareció ***RS***) + 4 personajes que van por libre, siendo un total de 43 luchadores (25 masculinos y 18 femeninos) que inclusive dan cabida a algunos invitados de otros títulos de **Capcom**.



Sistema:

Personalmente creo que el sistema debería ser tipo ***Marvel vs Capcom***, rápido, ágil, con combos aéreos (elemento introducido por vez primera en ***RS***) y golpes encadenados (como en ***DS***). De hecho es innegable que el concepto de los sistemas de ***MvsC*** bebe directamente de ***RS*** y ***DS***. Nada del odioso sistema *tag* de ***Kizuna Encounter*** y ***Tekken Tag*** donde si cae un personaje quedan eliminados los dos (nota: en ***SNK vs Capcom Match of the Millenium*** en su modo *tag* no perdíamos hasta acabar con los dos personajes del oponente).

Historia:

A ver... hablamos de **Capcom**... las historias no pueden ser complejas. No obstante como cada personaje tendría su historia detrás, la trama que da pié a este juego parte de la siguiente premisa:

Esta historia tiene lugar tras los sucesos de ***Vampire Saviour***, ***Moero! Justice Gakuen*** y durante ***Street Fighter III***.

Pocos años después de la derrota sufrida en su intento por acabar con el mundo de los humanos, *Jedah* vuelve a abrir el camino oscuro que separa ambas dimensiones, el *majigen*, cuyo sello de poder se había debilitado. Al acceder al mundo humano aparece una persona entre las sombras. *"Vaya, vaya... parece que finalmente ha sabido aprovechar mi esfuerzo por abrir el portal... señor Dohma." Jedah* alarga su brazo hasta el misterioso personaje, agarrándolo fuertemente entre sus garras. *"¿Quién eres? ¿Por qué me conoces? ¿Qué humano querría que yo, Jedah, mesías de la oscuridad y heredero del clan Dohma, cruzase a su mundo?"* El misterioso personaje se presenta. *"Mi nombre es Kurow Kirishima y estoy a su servicio. He estudiado el mundo de la oscuridad desde hace demasiado tiempo. Deseaba reunirme con usted porque este mundo apesta... ¿y quién mejor que el maestro Jedah para borrar todo rastro de tanto humano insignificante? Por cierto... bonitas uñas, señor."* Tras su irónico comentario, *Kurow* se arrodilla frente a *Jedah*. *"Veo que sabes con quién tratas. Ayúdame a conseguir mis objetivos y serás recompensado con un contrato de vida eterna a mi lado en el nuevo mundo de tinieblas que haré de este triste planeta. ¡Levántate!"*

Y hasta aquí la introducción -que ya es mucha para un juego de lucha de **Capcom**-, por lo que ahora pasaré a comentaros el *roster* de personajes del que además os he preparado una "pantalla de selección", junto a una línea del porqué de cada personaje en el juego.





Saviours Team: Demitri Maximoff / **Morrigan Aensland** / **Donovan Baine**: Conscientes de la apertura del *majigen*, *Demitri* y *Morrigan* se vuelven a aliar para detener los planes de *Jedah*, y buscan a *Donovan* en el mundo humano para formar alianza y restablecer el orden.

Bushidou Team: Gouken / **Ryu Hoshi** / **Oro**: *Ryu* detiene su entrenamiento junto al maestro *Oro* cuando este le advierte de la aparición de una enorme energía maligna. Es entonces cuando llega *Gouken* para sumar fuerzas, pues *Gouki* ha regresado y busca dicha fuente de poder.

Taiyo Team: Batsu Ichimonji / **Hinata Wakaba** / **Kyosuke Kagami**: El rumor de que *Kurow* ha regresado se ha extendido rápidamente entre los diferentes institutos de Japón. *Batsu*, *Kyosuke* y *Hinata* se reúnen para salir en su búsqueda y desvelar los propósitos que esconde.

Darkawaii Team: Felicia / **Lei-Lei** (*Hsien-Ko*) / **Lilith Aensland**: Antes de abandonar el mundo de la oscuridad, *Morrigan* separa de su interior a *Lilith* a modo de salvaguarda por si falla en su misión de encerrar nuevamente a *Jedah*. Pero *Lillith* quiere ayudar en su captura y se reúne con *Lei-Lei* y *Felicia*, quien deja su orfanato a cargo de las monjas. En su interior crece la esperanza de conocer por fin a su admirado *Blanka*.

Saikyou Team: Sakura Kasugano / **Dan Hibiki** / **Blanka**: *Sakura* y *Jimmy* (*Blanka*) se encontraban en plena clase de *Saikyou-Ryu* en el dojo de su amigo *Dan*, cuando *Sakura* recibe una llamada de su amiga *Karin* explicándole que *Kurow* ha regresado. Les explica a sus compañeros lo sucedido y *Dan* revela que su padre se le ha aparecido en sueños con un mensaje: "*cuida de tu hermana*". ¡Hora de mostrar los resultados!

Pacific Team: Roy Bromwell / Tiffany Lord / **Boman Delgado**: El popular trío de la *Pacific High School* no se lo piensa dos veces y parte en busca de *Kurow* cuando se enteran por *Batsu* de su regreso. Además *Boman* presiente a seres oscuros. *"En nombre de Cristo, los exorcizaré"*.

Cursed Team: Gallon (*John Talbain*) / **Zabel Zarock** (*Lord Raptor*) / **Bishamon**: Momentos previos a cruzar el *majigen Jedah* ordena a *Zabel* que reúna un grupo de moradores para que pasen tras él al mundo de los humanos. Por tal motivo se une a *Bishamon* y *Gallon*. *Gallon* contacta con *Felicia*, quien le cuenta que irá al mundo humano, y por el cariño que siente hacia ella se decide a cruzar para protegerla.

High Class Team: Karin Kanzuki / **Yurika Kirishima** / **Ingrid**: *Yurika* investigaba en torno a los planes secretos de su hermano *Kurow* y le hace saber de los mismos a *Karin*, que llama a *Sakura* para contárselo y pedirle ayuda para pararle los pies. *Sakura* le cuenta que partirá en su búsqueda pero que se encontrarán más tarde porque irá con *Jimmy* y *Dan*. *Karin* se siente rechazada por su compañera de clase y le piensa en *Ingrid* para que les ayude, una chica que, al igual que ellas dos, es muy fuerte y proviene de alta cuna. *"Nos las veremos, Sakura"*.

Renegade Team: Akira Kazama / **Daigo Kazama** / **Zaki -Himezaki Aoi-**: Daigo no puede olvidar el lavado de cerebro que *Kurow* le hizo, y le busca desde su misteriosa desaparición. Junto a su hermana *Akira* y su compañera *Zaki* removerán cielo y tierra hasta dar con él.

Labo Team: Necro / Effie / Victor von Gerdenheim: Con la ayuda de su novia *Effie*, *Necro* consigue escapar del laboratorio de investigación de los *illuminati*. Justo antes de salir se encuentran con un humanoide al que nunca habían visto. Se trata de *Victor*, quien fue capturado para su análisis. *Necro* siente que *Victor* y él son muy parecidos, sobretodo en sentimientos, por lo que le libera y se lo lleva con ellos.

Cool Team: Dante Sparda / Frank West / Ran Hibiki: *Dante* sabe del *majigen*, pero como siempre no piensa mover un dedo mientras nadie le pague por ello. Ante él aparece *Frank West*, el intrépido reportero superviviente del holocausto zombie en *Willamete*, quien le ofrece un pacto para cubrir la noticia usando a *Dante* como modelo para las fotos. *"Espero que paguen realmente bien!"* Exclama *Dante*. Junto a *Frank* se encuentra *Ran Hibiki*, reportera amateur, fotógrafa y estudiante del instituto *Taiyo*, quien se enrojece al ver al hijo de *Sparda*. -*"¡Qué guapo!"*-

Justice Team: Raizo Imawano / Hideo Shimazu / Hayato Nekketsu: *Raizo*, el director del instituto *Justice*, no tarda en reunirse con los profesores *Hideo* y *Hayato* para explicarles la situación de que *Kurow* ha reaparecido. Tras los secuestros y lavados de cerebro que realizó *Kurow* a los profesores y alumnos más poderosos de Japón, ellos sienten que deben atraparle para que se le aplique la justicia.

Solo Characters:

Princess Devilotte de Deathsatan IX: La princesa *Devilotte* espiaba el laboratorio de los *illuminati* escondida en un lago cercano, dentro de su robot gigante acuático *SUPER-8* y acompañada como siempre por sus sirvientes *Dave* y *Xavier*. Sabe que introducirse en las instalaciones de los *illuminati* es altamente peligroso... ¡cuando de pronto ve salir corriendo de allí a varios humanoides! *"¿Eh? ¡¡Debo hacerme con ellos!!"*

Bulleta (*Baby Bonnie Hood*): *"¿Merodeadores en el mundo humano? ¡Seguro que me darán mucha pasta por los que capture! Y como me tropiece con Gallon... ¡esto se volverá especialmente divertido!" Bulleta* no se lo pensó dos veces a la hora de ponerse en marcha...

Gouki (*Akuma*): El inmenso poder desatado con la apertura del *majigen* hace salir a *Gouki* de su cueva de meditación. *"Ese poder oscuro... ¡lo destrozaré a cualquier coste!"*.

Tabatha (*Tessa*): Tras detener a *Hydron* en su mundo originario, la *Tierra Roja*, *Tabatha* partió en busca de otro elemental, *Pyron*, accediendo al mundo oscuro. Una vez allí encuentra que *Jedah* se ha hecho con el control de dicho plano de existencia, y persiguiéndole *Tabatha* acaba por atravesar el *majigen*, acabando así en el mundo de los humanos.

DarkSide Team: Juri Han / Jedah Dohma / Kurow Kirishima: *Jedah* es conducido hasta un lugar secreto tras aceptar a *Kurow* como su mano derecha en el mundo humano. Allí le introduce a *Juri Han*, quien ya había formado parte de las organizaciones criminales *Shadowlaw* y *Sin*. A esta amante del mal le encanta estar ahora al servicio de *Kurow* y, por supuesto, de *Jedah*. El nuevo plan de *Jedah* está en marcha: *Kurow* lobotomizará a los luchadores más poderosos que derrote junto a *Juri*, y él les hará firmar pactos de sangre por sus almas...



Dos figuras de una misma colección de gachapons oficiales de Capcom en la que aparecen Lillith y Sakura como si fuesen compañeras de instituto.

Acabando:

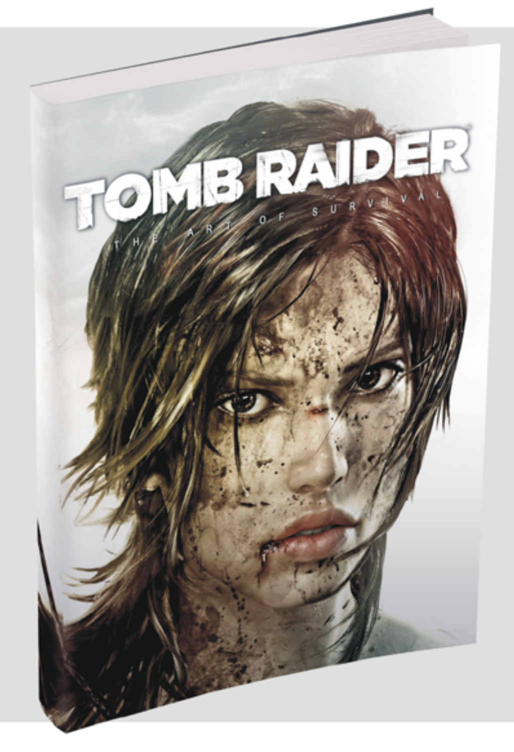
Además de los personajes ya citados y sus historias, mi idea incluye que en realidad el grupo final conste de un personaje alternativo que haría equipo con *Juri* y *Kurow* antes del enfrentamiento final contra *Jedah* en solitario. Este personaje sería una de las cuatro versiones oscuras de quienes aparecen en esta plantilla. Sería al azar, uno de estos cuatro: *Evil Ryu*, *Dark Sakura*, *Burning Batsu* y *Gou Hibiki* (este último sería el propio *Dan* poseído por su padre y usando su conocida máscara de *tengu*).

¿Qué otros equipos se os ocurriría cruzar con la plantilla que he preparado? Seleccionad grupos de tres, inventadles un nombre y una descripción y comentádnoslo por **Twitter** bajo el ya citado *tag #darksideproject*. ¡Yo veo muchas posibilidades ahí!

Y quién sabe si añadiendo el *tag #Capcom* se sientan aludidos y un día nos llevemos un agradable susto...

¡Saludos!

¡Me está costando, me está costando! ¡Si es que intento que ***Loading*** no se llene hasta los topes de artículos relacionados con los juegos de lucha y al final ha vuelto a salirnos un número cargado hasta los topes de luchadores buscabroncas! ¡Y lo peor es que tengo que hacer esta sección y me siento obligado a no meter todo el *merchandising* que quisiera de los susodichos juegos! ¡Ugh...! (>_<)



TOMB RAIDER THE ART OF SURVIVAL

El fantástico *reboot* de la saga ***Tomb Raider*** ha supuesto un lavado de cara (en realidad dos, porque le endurecieron el aspecto para su versión definitiva) que no ha pasado desapercibido para ningún fan de *Lara Croft*. Su aventura inicial en la misteriosa isla japonesa ofrece unos paisajes que no olvidaremos en mucho tiempo. Todos ellos junto a los diseños de personajes, enemigos, armas y artes conceptuales se ven reunidos en un libro de 272 páginas nada menos, con una calidad de papel y cubiertas dignas de este gran juego.

Fue lanzado por **Brady Games** en 2013 y aun está disponible por **Amazon**. Aunque tengáis la edición *survival* del juego, haceos con este libro.



QR: Vídeo del libro

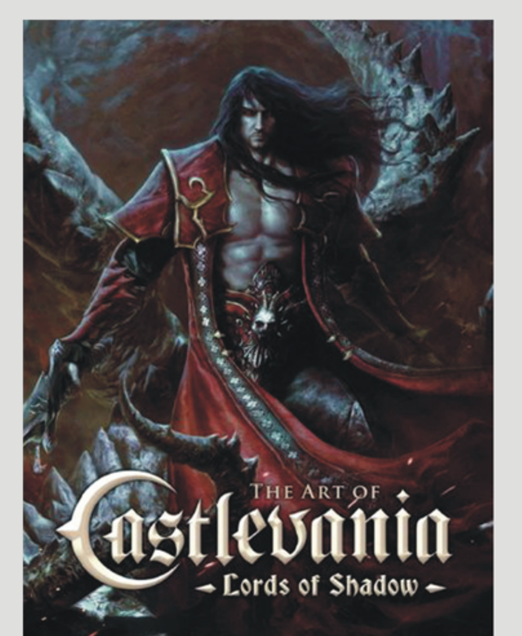


THE ART OF CASTLEVANIA -LORDS OF SHADOW-



A ver cómo os lo digo... si sois fans de la saga ***Lords of Shadow*** y pese a no tener este libro no os acabáis de poner nerviosos por pillarlo, merecéis que os escupan en la cara (pero así... con asco).

Editado en Febrero de este año por **Titan Books**. 192 paginazas reuniendo ***Castlevania: Lords of Shadow 1***, **2** y ***Mirror of Fate***.





A LA CAZA DEL MERCHANDISING

STREET FIGHTER X SANRIO: WORLD VIEW

¿Harto de leerle a tus hijos los cuentos de ***Caperucita Roja*** y ***Pinocho***? ¡Dale un giro inesperado a su imaginación contándole historias de ***Street Fighter*** mediante el uso de los personajes más populares de la compañía **Sanrio**! *Hello Kitty* hace de *Chun-Li*, *Badtz Maru* de *Ryu*, *Keroppi* de *Blanka*...

Este librito de 100 páginas totalmente enfocadas para niños, editado a finales de 2012, forma parte de una gran lista de *merchandising* en el que **Sanrio** cruzó sus personajes con los de ***SF***, sacando innumerables versiones de *Hello Kitty* de lo más curiosas. ¡Hasta de *Zangief*!



"I am Red Hello Kitty Cyclone!"



Este libro es una oportunidad de lujo, recomendado para los que ya son padres. ¡Por unos niños sanos y gamers! Lo sé, suena bastante incompatible... Y ojo, los coleccionistas de tipo enfermo (como yo) seguro que lo querréis también...

BAYONETTA: BLOODY FATE



Ahora que tenemos calentito el lanzamiento de Bayonetta 2 quizás sea un buen momento de hacernos con la película de animación que el estudio de animación **Gonzo** lanzase en Japón el pasado año, y que a finales de este Noviembre se editará en bluray en Europa (esperemos que pronto también en nuestro país).

Se trata de una adaptación de la trama del primer videojuego, recortada lógicamente debido a su limitada duración (90 minutos). En ella participaron los dobladores originales del juego (quienes volvieron a tomar sus papeles en ***Bayonetta 2***), lo cuál fue un auténtico acierto.

Puesto que vio la luz originalmente el pasado año, no creo que deba señalaros con el dedo dónde debéis buscar para poder disfrutar de la película con fansubs en español, ¿verdad?

Y por cierto, ¿visteis la serie de anime de ***Devil May Cry***? Esta sí que fue editada en España en 2011 por parte de **Selecta Visión**. Muy entretenida, y fiel al mundo de ***DMC***.

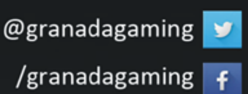












SOUTH EUROPE GAMING AND DEVELOPERS FESTIVAL

13 Y 14 DE DICIEMBRE DE 2014
PALACIO DE CONGRESOS DE GRANADA

CONOCE VIDEOJUEGOS NUEVOS DE MANOS DE SUS DESARROLLADORES.
CONFERENCIAS Y CHARLAS SOBRE VIDEOJUEGOS.
SHOW ROOM Y FREE PLAY.
ZONA DE VIDEOCONSOLAS RETRO.
NOVEDADES EN TECNOLOGÍA PARA EL GAMING.
TORNEOS DE LOS JUEGOS MÁS DESTACADOS.

LISTA DE TORNEOS PROVISIONAL. CONSULTA LAS ÚLTIMAS NOTICIAS EN

WWW.GRANADAGAMING.COM



















